



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 2.5 Perú](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/pe/).

Vea una copia de esta licencia en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/pe/>



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN TARAPOTO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES RIOJA

ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS

ESTRATEGIA LÚDICA “CARITAS FELICES” PARA
DESARROLLAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN
NIÑOS(AS) DE 04 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 288 PROVINCIA DE RIOJA.

PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORES : Diana María Pacheco Alvarado
Daysi del Aguila Rojas

ASESOR : Lic. Mg. Doris M. Dávila Barrientos
COASESOR: Lic. Ibis L. López Novoa

RIOJA – PERÚ

2007



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN TARAPOTO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES RIOJA

ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS

ESTRATEGIA LÚDICA “CARITAS FELICES” PARA
DESARROLLAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN
NIÑOS(AS) DE 04 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 288 PROVINCIA DE RIOJA.

PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORES : Diana María Pacheco Alvarado
Daysi del Aguila Rojas

ASESOR : Lic. Mg. Doris M. Dávila Barrientos
COASESOR: Lic. Ibis L. López Novoa

RIOJA – PERÚ

2007

DEDICATORIA

Dedico esta investigación en primer lugar a Dios por su bendición, con mucho cariño a mis padres por su constante apoyo, por su generosidad y paciencia. De igual manera a mis familiares quienes de una manera u otra incentivaron a mi educación durante los cinco años de estudio.

Diana

Dedico este trabajo de investigación a mi madre Daysi Rojas Meléndez, por su apoyo moral e incondicional durante mi formación profesional. A mis tíos por su generosidad y comprensión para formarme profesionalmente.

Daysi

AGRADECIMIENTO

- ☺ A Dios por su inmenso amor y por guiarnos por la senda del buen camino, ya que gracias a su bendición vemos realizada parte de nuestras metas trazadas como profesionales.
- ☺ Nuestro más sincero agradecimiento a la **Lic. Mg. Doris M. Dávila Barrientos** y a la **Lic. Ibis L. López Novoa**, por su incondicional apoyo en el transcurso de nuestra investigación.
- ☺ A la Directora, personal docente, y niños de la I.E.I. N°288 "**Ana Sofía Guillena Arana**" quienes en su momento oportuno nos abrieron las puertas para la realización de este trabajo de investigación.
- ☺ A todos los docentes de la Facultad de Educación y Humanidades, quienes nos guiaron con sus conocimientos para hoy llegar a ser mejores entes en nuestras vidas.
- ☺ A todos nuestros amigos y familiares quienes con su apoyo moral nos incentivaron en el transcurso de nuestra carrera profesional.

MUCHAS GRACIAS

Diana y Dayvi

JURADO


.....
Lic. Laura Epifania Vera Azurin

PRESIDENTE



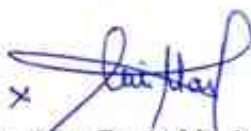
.....
Lic. Pedro Zubiarte Montalván

SECRETARIO



.....
Lic. Marisol Ruiz Mirano

MIEMBRO



.....
Lic. Mg. Doris Marleni Dávila Barrientos

ASESOR



.....
Lic. Ibis Lizeth López Novoa

COASESOR

ÍNDICE

CONTENIDOS

Pág.

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	x
SUMMARY	xii

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Antecedentes del problema	14
1.2. Definición del problema	16
1.3. Enunciado	17

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación	17
2.2. Bases teóricas	21
2.2.1. Estrategia Lúdica "Caritas Felices" y su representación gráfica	21
2.2.1.1. Estrategia Lúdica	21
2.2.1.2. Estrategia Lúdica "Caritas Felices"	32
2.2.1.3. Soporte Teórico	33
2.2.1.4. Teorías del Juego	44
2.2.2. Sustentación Teórica del Aprendizaje Significativo	48
2.2.2.1. El Aprendizaje Significativo	48
2.2.2.2. Teoría Cognoscitiva	50
2.2.2.3. Ciclo del Aprendizaje	51
2.2.2.4. Importancia de la Actividad Lúdica en la Educación Preescolar y su influencia en el desarrollo del aprendizaje significativo	53
2.2.2.5. Contribuciones del Juego al Desarrollo Motor-Intelectual	55
2.2.2.6. El Juego y sus aportaciones en el Aprendizaje	56
2.2.2.7. Principios Psicopedagógicos en Educación Preescolar	60

2.2.2.8. La Importancia del Juego en la Educación.....	63
2.2.2.9. El Juego como Estrategia de Enseñanza y Aprendizaje	65
2.2.2.10. Estructura de la Estrategia Lúdica "Caritas Felices"	67
2.3. Definición de Términos.....	68
2.4. Hipótesis.....	70
2.4.1. Hipótesis alterna.....	70
2.4.2. Hipótesis nula	70
2.5. Objetivos.....	71
2.5.1. Objetivo general.....	71
2.5.2. Objetivos específicos.....	71
2.6. Sistema de variables	72
2.6.1. Variable independiente.....	72
2.6.2. Variable dependiente.....	73
2.6.3. Variables Intervinientes	74

CAPÍTULO II

MATERIALES Y MÉTODOS

1. POBLACIÓN.....	75
2. MUESTRA	75
3. DISEÑO DE CONTRASTACIÓN	76
4. PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS.....	77
4.1. Procedimientos	77
4.2. Técnicas.....	79
5. INSTRUMENTOS	79
5.1. Recolección de datos.....	81
5.2. Procesamiento de datos	82
6. PRUEBA DE HIPÓTESIS	82

CAPITULO III

RESULTADOS

CUADRO N° 01: Promedio de los aprendizajes según pre y post test aplicados

al grupo control	84
------------------------	----

CUADRO N° 02: Evaluación de los aprendizajes significativos de los niños y niñas, según grupo control	85
GRÁFICO N° 01: Evaluación de los aprendizajes significativos de los niños y niñas, según grupo control	85
CUADRO N° 03: Promedio de los aprendizajes según pre y post test aplicados al grupo experimental.....	86
CUADRO N° 04: Evaluación de los aprendizajes significativos de los niños y niñas, según grupo experimental.....	87
GRÁFICO N° 02: Evaluación de los aprendizajes significativos de los niños y niñas, según grupo experimental	87
CUADRO N° 05: Contratación estadística para demostrar la equivalencia inicial de grupos experimental y control respecto a los aprendizajes significativos de los niños y niñas	88
CUADRO N° 06: Prueba de hipótesis para determinar el efecto diferencial que ha producido la aplicación de la estrategia lúdica "caritas felices" en los aprendizajes significativos de los niños y niñas.....	89
CUADRO N° 07: Prueba de hipótesis para determinar los efectos que ha producido la enseñanza convencional en el aprendizaje significativo de los niños y niñas, en el grupo control.....	90
CUADRO N° 08: Prueba de hipótesis para determinar el efecto que ha producido la aplicación de la estrategia lúdica "caritas felices" en el desarrollo del aprendizaje significativo de los niños y niñas.....	91
CUADRO N° 09: Desarrollo del aprendizaje significativo a nivel conceptual de los niños y niñas	93

GRÁFICO N° 03: Desarrollo del aprendizaje significativo a nivel conceptual de los niños y niñas, según pre y post test del grupo experimental.....	94
CUADRO N° 10: Desarrollo del aprendizaje significativo a nivel procedimental de los niños y niñas, según pre y pos test del grupo experimental	96
GRÁFICO N° 04: Desarrollo del aprendizaje a nivel procedimental de los niños y niñas, según pre y post test del grupo experimental	97
CUADRO N° 11: Desarrollo del aprendizaje significativo a nivel actitudinal de los niños y niñas, según pre y pos test del grupo experimental.....	99
GRÁFICO N° 05: Desarrollo del aprendizaje significativo a nivel actitudinal de los niños y niñas, según grupo experimental	100

CAPITULO IV

DISCUSIÓN DE RESULTADOS	102
CONCLUSIONES	105
RECOMENDACIONES	107
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	108

ANEXOS

ANEXO N° 01: Aplicación de la prueba estadística Chi cuadrado para hallar el valor calculado	113
ANEXO N° 02: Pre test y ficha de observación aplicados al grupo control y experimental	115
ANEXO N° 03: Post test y ficha de observación aplicados al grupo control y experimental	124

ANEXO N° 04: Actividades de aprendizaje utilizadas para la ejecución de la investigación.....	133
ANEXO N° 05: Nóminas de matrícula	154
ANEXO N° 06: Tabla de Chi cuadrado.....	156
ANEXO N° 07: Iconografía	157
ANEXO N° 08: Constancia de ejecución de proyecto de tesis	162

RESUMEN

La presente investigación corresponde al nivel experimental, realizado con niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 288 “Ana Sofia Guillena Arana” de la ciudad de Rioja en la Región San Martín.

El Objetivo General de la presente investigación fue proponer y aplicar la Estrategia Lúdica “**CARITAS FELICES**” para desarrollar el aprendizaje significativo correspondiente a niños(as) de 04 años del nivel inicial viabilizando su experimentación en perspectiva de que obtenga confiabilidad y validez.

Razón por la cual el juego es la base existencial de la infancia, es un hecho indiscutible y trascendente en la vida preescolar, que desarrolla contenidos, habilidades y destrezas; por lo que el niño o la niña puede conseguir lo establecido en nuestra formulación de objetivos y hemos de asumir que la actividad lúdica supone una alternativa de aprendizaje absolutamente deseable.

La investigación estuvo basada en el juego, sustentadas en las teorías de **PIAGET**, **VIGOTSKY** y **AUSUBEL** y su influencia en el aprendizaje del niño y la niña en edad preescolar, porque en la actualidad el juego no está considerado como una estrategia de vital importancia dentro de la labor educativa, sino, por el contrario se utiliza una metodología distante centrada en llenarles solamente de conocimientos.

La muestra estuvo conformada por 52 niños, de las cuales 26 corresponden a la sección **“Conejitos”** (Grupo experimental) y 26 a la sección **“Pollitos”** (Grupo control), previamente a la ejecución se evaluó mediante un pre test. Para obtener resultados relevantes, se aplicó la Estrategia Lúdica en el grupo experimental a través de las distintas actividades de aprendizaje, de acuerdo a la programación establecida por la Institución Educativa; finalizando nuestra ejecución con la aplicación de un post test para verificar la influencia ejercida por la estrategia aplicada.

Los resultados obtenidos permiten determinar la aceptación de la hipótesis alterna (H_1), cuyo valor estadístico de Chi cuadrado calculado (24.04) es superior al valor crítico Chi cuadrado tabular (3.84), con un nivel de significancia del 5% y un grado de libertad. Significando que la aplicación de la Estrategia Lúdica **“CARITAS FELICES”** ha desarrollado significativamente el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 04 años, evidenciando que la evaluación obtenida en el post test del grupo experimental es superior al obtenido en el post test del grupo control. Es decir que la aplicación de la Estrategia Lúdica ha producido efectos significativos en el logro de desarrollo del aprendizaje en los niños y niñas de 04 años de la I.E.I. N° 288 - Rioja.

La aplicación de la Estrategia Lúdica **“CARITAS FELICES”**, desarrolló significativamente el aprendizaje significativo en los niños(as), por ello, como una alternativa para mejorar el sistema de aprendizaje en nuestros niños, es necesario su aplicación, y asimismo de la creación de nuevas técnicas, métodos que permitan mejorar nuestro sistema educativo.

SUMMARY

The present investigation is an experimental level dealing with boys and girls from the "Ana Sofia Guillena Arana" 288 kindergarten Rioja city – San Martin Region.

The general goal of investigation was to propouse apply the Strategy Happy Faces to develop the significative learning with kids four years old.

Playing is the base of intensive it is a most in a young child life that will better develop his future.

The activities were based and young child early life and theory was influence based in Piaget, Vigotsky, and Ausubel, the reason for this it's because this theory considers playing an important part of a young child life.

The Sample was made of 52 kids; of wich 26 were from rabbits section (experimental group) and 26 from chicks section (controul group) previously a pre test was conducted.

To obtain relevant results.

The lucidia Strategy was apply on the experimental group. Later the pre test was conducted to confirm our results.

The results allow us to reject the alternative hypothesis with a chi-square value of 24.04 and the critical value is 3.84 with 5% level of significance.

This indicates that the Lucidia Strategy Happy Faces has developed the significant learning of kids four years old. Our study found that the kids in the experimental group had greater learning in the post test than kids in the control group did with their post test.

Meaning that the Lucidia Strategy has produced significant results in the learning of boys and girls four years old in Ana Sofia Guillena Arana 288 Kindergarten Rioja city.

The application Happy Faces has produced significant results in young kids, this method should be used to better the educational system of our country. New methods should also be explored that can better our educational system.

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA.

Desde hace mucho tiempo se habla de la situación crítica que vive el Sistema Educativo; se habla de los pocos recursos que se destinan a la educación y de la distorsión de los valores implícitos al proceso educativo. La Educación Preescolar, al igual que los otros niveles, arrastra también grandes fallas. Entre ellas se puede mencionar la carencia de recursos didácticos atractivos, la deficiente preparación de los docentes, la precaria adecuación de los locales educativos y, en muchos casos, la falta de integración de los padres y representantes al proceso educativo de sus hijos. Toda esta serie de factores básicos del nivel preescolar pueden afectar el proceso de enseñanza – aprendizaje; ya que se observa que los maestros utilizan estrategias que sólo se centran en llenarles de conocimientos, inculcarles competencias, pasividad, aislamiento, copia de moldes, heteronomía, individualismo. Por lo tanto, nuestros maestros no utilizan la actividad del juego como parte de la formación educativa para nuestros niños preescolares, como resultado de ello tenemos niños con características negativas como: seres solitarios, descorteses, irritables, deprimidos e inseguros.

En este sentido, es importante que tanto el docente como el padre de familia entienda, que el juego es una actividad a utilizar, no sólo para entretener al niño(a), sino que, por el contrario, el juego es una de las

estrategias más importantes dentro del complejo proceso de enseñanza – aprendizaje del niño(a). Esta necesidad como actividad nace con el niño y debiera acompañarnos a lo largo de nuestra vida, aunque direccionados con diferentes objetivos, hasta la más avanzada edad, como binomio seguridad y regocijo. El juego es un medio de aprendizaje espontáneo y crece junto al niño durante los distintos estadios evolutivos hasta llegar como él y con él al estado adulto y a la vejez.

Desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad: Mirar, tocar, manipular, curiosear, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, soñar. En definitiva, jugar. Es por ello, la importancia del juego en la vida del niño es análoga a la que tiene la actividad del trabajo para el adulto. Tal es así, que como educadores tenemos el deber de comprender lo que el juego representa para el niño. Tal como lo indica FROEBEL (1979, citado por CALERO, 1998), en su investigación: *“Es importante para el éxito de la educación del niño de esta edad, que esta vida que él siente en sí, sea cuidada, cultivada y desarrollada por sus padres y por su familia... el juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esta etapa, por ser la manifestación libre y espontánea del interior, la manifestación interior exigida por el interior mismo, según la significación propia de la voz del juego”* (p. 31).

Los aportes que ha hecho la psicología a la pedagogía han sido innumerables, aportes que han debido abordar los fenómenos educativos, pero también hay que reconocer que es la filosofía, como disciplina, la más abanderada dentro de las Ciencias Humanas y Sociales cuando se

hace el análisis epistemológico relacionado con el conocimiento científico. Sin menospreciar los aportes de la sociología, y de la antropología, puesto que el elemento fundamental en ellas también es el hombre. Con el apoyo que la psicología educativa ofrece al proceso llamado enseñanza – aprendizaje, a través de las teorías entre la cual se encuentra la teoría constructivista del aprendizaje, que según **PARCERISA** (2000), se crea, recrea y construye el conocimiento, esta asimilación se plasmara en forma oral o escrita de tal manera que se observe si hubo o no aprendizaje significativo.

Tomando en consideración que es necesario realizar investigaciones tendentes a aportar ideas en pro del mejor desarrollo del Sistema Educativo, surge en el presente trabajo la inquietud de conocer y analizar las diferentes estrategias que se desarrollan en preescolar, con la intención de mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje del niño(a).

1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.

En esta investigación se propuso establecer estrategias para el desarrollo del aprendizaje significativo del niño, donde el juego es el elemento principal, mediante las actividades de aprendizaje haciendo de éstas significativas.

En este sentido se desarrollaron las actividades de aprendizaje, donde el juego sirvió de enlace a contenidos conceptuales, procedimentales, y actitudinales, de estas premisas se origina la intención de relacionar las variables: la actividad lúdica con el aprendizaje significativo.

1.3. ENUNCIADO.

Las causas explícitas son las que generaron la presente investigación, la cual nos llevó la formulación del siguiente problema.

¿EN QUÉ MEDIDA LA ESTRATEGIA LÚDICA "CARITAS FELICES" DESARROLLARÁ EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS(AS) DE 04 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 288 PROVINCIA DE RIOJA?

2. MARCO TEÓRICO.

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.

El juego a través de los tiempos ha sido objeto de gran preocupación y estudio. Muchas teorías clásicas del juego a principios de siglo XX, trataron en su mayoría el significado del mismo, considerándolo un factor determinante en el desarrollo del niño.

En la búsqueda de información relacionada con las variables de estudio, se encontraron las siguientes evidencias, que constituyen un soporte y referente a nuestra investigación, de las que mencionamos:

A. BORGES RAMOS, Héctor y GUTIÉRREZ R., Humberto (1994), en su manual de *"Juegos Socializadores"*, para docentes, afirman que:

- ✦ El juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren

conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea.

B. CABRERA PEÑA, José María (1996), en su trabajo *"Influencia de los juegos recreativos como factores socializadores"*, concluye:

- ✧ Los juegos recreativos, sí tienen influencia en la socialización de los alumnos, indicando que los docentes reconocen que los juegos recreativos, son una herramienta para lograr que los alumnos desarrollen actividades favorables.

C. TORRES PERDOMO, Francisco David y PELEGRIN SANDOVAL Graciela (1991), en su investigación *"Juegos cooperativos para favorecer el proceso de socialización"*, concluyen:

- ✧ El Aprendizaje de lo social, debe comenzarse desde el nivel preescolar, utilizando las actividades lúdicas, para que el niño participe y se integre.

D. GARCÍA, L. (1998), en su trabajo titulado *"El juego como estrategia socializadora"*, arriba a las siguientes conclusiones:

- ✧ Mediante el juego, el desarrollo cognoscitivo del niño, es el que constituye los procesos del conocimiento por el cual ellos, empiezan a ampliar su inteligencia y con ello la entrada a la socialización.

E. MINERVA TORRES, Carmen (2000), en su estudio realizado denominado: ***"El juego como estrategia de aprendizaje en el aula"***, concluyó:

- ✧ Las estrategias deben ser innovadoras, motivantes, y que proporcionen el aprendizaje, con actividades que generen estos aspectos, cualquier momento que se pase en el aula lo disfrutan los estudiantes como los docentes.
- ✧ Un juego bien planificado fácilmente cubre la integración de los diversos contenidos de las diferentes áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera.
- ✧ Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se puede generar cualidades como la creatividad, el deseo, y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con mas seguridad, y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos.

F. SANTAMARIA, Sandra (2004), en su trabajo de investigación denominado: ***"La actividad lúdica como estrategia básica para el desarrollo de la socialización del niño de la comunidad de Yare-Venezuela"***, llega a las siguientes conclusiones:

- ✧ Los resultados obtenidos demuestran que de acuerdo a Piaget y Vigotsky la actividad lúdica es favorable para el proceso de la

socialización y se realiza para satisfacer ciertas necesidades del niño(a).

- ✧ La investigación realizada permite afirmar que el juego es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y aprendizaje infantil.

G. NOGUERA NUÑEZ, Kenia (s/f), en su tesis titulada *"El juego en la Educación Sensorial de los preescolares con Deficiencias Auditivas"*, arribó a las siguientes conclusiones:

- ✧ El juego permite el desarrollo de todos los procesos psíquicos.
- ✧ La comunicación con sus pares se enriquece.
- ✧ Adquieren confianza y seguridad en ellos mismos.

H. NAVARRO MORI, Rosa Isabel (2003), en su tesis titulada *"El juego en el área de Comunicación Integral y su influencia en los niños de 4 y 5 años"*, llega a las siguientes conclusiones:

- ✧ La naturaleza lúdica de las estrategias nos permitió ligar los centros de interés de los niños con las interacciones pedagógicas referidas al desarrollo de capacidades básicas para el aprendizaje de la lecto escritura. Podemos decir que hemos constatado que efectivamente el juego contribuye a un arma pedagógica fundamental para el aprendizaje de los niños.

- ✧ Durante la aplicación de las estrategias pudimos constatar que en forma colateral, los niños fueron mostrando otras virtudes tan importantes como el aprendizaje de la lecto escritura.

I. GARCÍA RIVERA, Aurelia y GERMÁN VILLALOBOS, Maryluz (2003), en su tesis titulada: *“Grado de dominio del juego como recurso pedagógico de los docentes”*, llegan a las siguientes conclusiones:

- ✧ Los docentes se esfuerzan por aplicar adecuadamente, estrategias de juego en sus actividades, poniendo de manifiesto actitudes asertivas, sin embargo tienen limitaciones de concepción y de procedimientos al aplicar estas.
- ✧ Mientras que los docentes dicen aplicar con frecuencia el juego, en su práctica demuestran que esta herramienta es aplicada solo en algunas ocasiones.

2.2. BASES TEÓRICAS:

2.2.1. ESTRATEGIA LÚDICA “CARITAS FELICES” Y SU REPRESENTACIÓN GRÁFICA.

2.2.1.1. ESTRATEGIA LÚDICA:

- a) Significación metodológica

Tradicionalmente se han empleado de manera indistinta los términos Estrategia lúdica y técnicas participativas; sin embargo, es un criterio que todos las estrategias Lúdicas como medios didácticos constituyen técnicas participativas, pero no todas las técnicas participativas pueden ser enmarcadas en la categoría de juegos didácticos, para ello es preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego, y en este sentido dicho principio adquiere una relevancia y un valor didáctico de primer orden. -

Las técnicas participativas son las herramientas, recursos y procedimientos que permiten reconstruir la práctica de los estudiantes, para extraer de ella y del desarrollo científico acumulado por la humanidad hasta nuestros días, todo el conocimiento técnico necesario para transformar la realidad y recrear nuevas prácticas, como parte de una metodología dialéctica.

Para utilizar de manera correcta las técnicas participativas es preciso crear un clima positivo que permita que el estudiante esté contento, inmerso en el contexto. Estas técnicas no se pueden aplicar por un simple deseo de hacerlo, deben tener relación con la actividad docente profesional que se esté llevando a

cabo, además, su ejecución debe tener un fundamento psicológico, de lo contrario es preferible no emplearlas porque pueden conducir a resultados negativos en el intercambio y anular el debate.

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con las estrategias lúdicas, se han realizado algunos intentos, pero la teoría es aún insuficiente e incompleta, por lo que pretendemos esclarecer sus conceptos y particularidades, según nuestro enfoque pedagógico.

El juego ha significado para el hombre una estrategia de socialización, por ello podemos decir que es inherente al desarrollo de la personalidad. Uno de los más practicados por los niños es el "juego de roles" (Rolplay Game), este le permite adentrarse en otras realidades y asimilar normas de conductas particulares de determinados grupos. Así como interactuar con personajes reales y ficticios de determinadas regiones o períodos históricos.

b) Antecedentes

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de

manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

La idea de aplicar el juego en la institución educativa no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y sabemos además que en el Renacimiento se le daba gran importancia al juego. La utilización de la actividad lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

c) Importancia

Actualmente existen algunas experiencias en la escuela europea y norteamericana en referencia a la educación en valores usando como herramienta los juegos de roles y reglas. La esencia es tratar de recrear la historia introduciendo elementos como la improvisación, la narración oral, el intercambio y apoyo mutuo, el trabajo

en colectivo y la dramatización. Muchos aspectos del desarrollo de la cultura europea y norteamericana han sido mostrados a través de estos juegos y muchos ejércitos han sido enaltecidos en batallas simuladas en su afán de dominación y expansión territorial.

Hoy en día en el mercado encontramos tres tipos de temas en los juegos:

- Los juegos de ficción.
- Los juegos futuristas.
- Los juegos de Historia.

Los primeros hacen referencia a los juegos que potencializan la ciencia ficción en el conocimiento de otros planetas irreales, la actuación de seres extraterrestres que llegan y aspiran dominar la Tierra y exhorta los ánimos de lucha por conservar la especie humana.

Los segundos nos transmiten el criterio sobre el futuro cercano o lejano y las cuales despiertan las ansias de conocimiento y pronóstico sobre ese futuro que se juega.

Los terceros complementan más el desarrollo de la personalidad de los niños y adolescentes porque generan conocimiento de las raíces, de las costumbres e idiosincrasias y la conformación de los valores de identidad y pertenencia con la sociedad y su sistema imperante.

Estos juegos han logrado penetrar en la mente de los niños y adolescentes a través de la comercialización de las computadoras, y los programas de multimedia. Dejando un espacio para la preparación de los mismos en el manejo de las nuevas tecnologías de avanzada y el avance en la calidad de su utilidad.

Encontramos también juegos como la "Era de los Imperios" y "Conquistadores" que consisten en la creación de imperios a partir de la conquista y devastación de civilizaciones enteras en los que se estimulan antivalores tales como la traición, y la acumulación de riquezas, aspectos que deterioran la proyección futura de estos niños y adolescentes y actúan como un bumerán en las conformación y asimilación de los valores que se educan en los sistemas educativos de los diferentes países.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

En el intelectual-cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el volitivo-conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la

sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el afectivo-motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

Entre estas actividades técnico-creativas pueden figurar el diseño de juegos y juguetes, reparación de juguetes rotos, perfeccionamiento de juegos y juguetes, y pruebas de funcionamiento de juegos y juguetes.

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y

el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida.

Los juguetes didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del estudiante.

El juego como recurso metodológico se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el estudiante o que la práctica señale que tradicionalmente es repelido por el alumno pero que constituya un objetivo básico y transferible a diversas esferas de la actividad o por la repercusión de su aplicación en su profesión o la vida cotidiana.

El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Los profesores se dedican a esta tarea de crear estrategias lúdicas teniendo en cuenta las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Las estrategias lúdicas se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Evidentemente, la estrategia lúdica es un procedimiento pedagógico sumamente complejo, tanto desde el punto de vista teórico como práctico. La experiencia acumulada a lo largo de muchos años en cuanto a la utilización de los Juegos Didácticos muestra que el uso de la actividad lúdica requiere una gran preparación previa y un alto nivel de maestría pedagógica por parte de los profesores.

Las estrategias lúdicas no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto

podemos incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotivar a los estudiantes y crear indisciplinas en éstos.

2.2.1.2. ESTRATEGIA LÚDICA “CARITAS FELICES”.

- a. **Definición.** La Estrategia Lúdica “CARITAS FELICES”, se define por su finalidad, por su campo de acción, por su estructura, en procesos didácticos y por el soporte teórico en que se sustenta, su finalidad es desarrollar el aprendizaje, mediante cantos, juegos, y ritmos ya que éstos constituyen las actividades fundamentales en la edad preescolar y, mediante sus distintas variantes; los niños sienten alegría, placer y satisfacción emocional, lo que al mismo tiempo enriquece sus conocimientos, sus representaciones, su motivación, sus intereses, contribuye a la formación de sus actitudes, de sus cualidades, en fin, a todo su desarrollo y crecimiento personal. Que según **VIGOSTKY (1988)**, dice que el juego surge como una respuesta frente a la tensión que provocan situaciones irrealizables; el juego es el mundo imaginario al que el niño entra para resolver esta tensión.

2.2.1.3. SOPORTE TEÓRICO. La Estrategia Lúdica "CARITAS FELICES" se basa en las teorías de diversos autores, que nos hablan acerca de la importancia del juego en el aprendizaje del niño. De los investigadores mencionamos a: **BUHLER, CHATEAU, ERIKSON, HUIZINGA, PIAGET, VIGOSTKY, y AUSUBEL.**

a) **BUHLER (1928), CHATEAU (1946), ERIKSON (1972), PIAGET (1976),** con posturas un poco más modernas, centran su interés en los aspectos psicológicos y en la importancia del juego para el desarrollo infantil. **PIAGET (1971),** tomó como referencia y centró sus estudios en el juego a partir de los procesos cognitivos.

b) **HUIZINGA (1980, citado por CAÑEQUE, 1993),** con su *Homo Ludens* trata específicamente el juego en forma sistemática. En él menciona su definición del juego y el planteo de sus características esenciales, la trascendencia cultural del juego en el desarrollo de los pueblos, relaciones entre el mito y el juego. Su definición acerca del juego y el planteamiento de sus características esenciales, la trascendencia en el desarrollo de los pueblos, se convierte en paradigma para los investigadores de este tema. Distinguía entre un período agonal, en el cual el juego era sustancial a

todo hecho social, y un periodo post agonal, desprovisto de la cualidad ludens o por lo menos con ésta muy mitigada o desvanecida. En ese sentido HUIZINGA (1980, citado por CAÑEQUE, 1993), acota: *"El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real"* (p. 3).

- c) CALLOIS (1958, citado por CAÑEQUE, 1993), cuyos planteamientos nacen del Homo Ludens de HUIZINGA (1980, citado por CAÑEQUE, 1993), al crear no sólo una clasificación del juego basada en el tipo de canalización que elige el impulso lúdico, sino la presentación conceptual acerca de las perturbaciones del juego. Plantea que: *"La función propia del juego es el juego mismo. Ocurre que las aptitudes que ejercita son las mismas que sirven para el estudio y para las actividades serias del adulto... El juego, aún bajo su forma de juego de dinero, resulta rigurosamente improductivo... Es una característica del juego el no crear ninguna riqueza, ninguna obra..."* (p. 47).

d) **FREUD** (1915, citado por **CAÑEQUE**, 1993), señala que entre las particularidades del juego se destacan:

- * Se basa en el principio del placer.
- * Logra la transformación de lo pasivo en activo, merced a lo cual el niño obtiene la vivencia de dominio de sus experiencias traumáticas.
- * Satisface la compulsión a la repetición por el aprendizaje que con él se logra y por el placer derivado de la repetición misma.

e) **KLEIN** (1929, citado por **CAÑEQUE**, 1993), destaca la labor asociativa del juego al señalar: *“...cumple labor asociativa, porque es el mejor medio de expresión del niño. Empleando la técnica del juego vamos pronto que el niño proporciona tantas asociaciones a los elementos separados de su juego como los adultos a los elementos separados de sus sueños... El juego, entonces, le permite expresar sin palabras aquello que los adultos no aceptan y a éstos se les dificulta expresar sin palabras lo que sueñan”* (p. 28).

f) **ERIKSON** (1972), se refirió al lugar central que el juego ocupa en su actividad de investigador y terapeuta, al señalar: *“... El juego es para el niño lo que el pensamiento y el planeamiento son para el adulto, un universo triádico en el que las condiciones están*

simplificadas, de modo que se pueden analizar los fracasos del pasado y verificar las expectativas. La voluntad de los adultos no puede imponer totalmente las reglas del juego, los juguetes y los compañeros son los iguales del niño. En el mundo de los juguetes, el niño dramatiza el pasado, a menudo en forma encubierta, a la manera de los sueños, y comienza a dominar el futuro al anticiparlo en incontables variaciones de temas repetitivos" (p. 77).

En ese mismo sentido WINNICOTT (1986), refiere: *"...considero el juego como una actividad central de estos procesos (procesos que llevan a la construcción del ser humano)..." (p. 52).*

g) TEORÍA DEL APRENDIZAJE DE JEAN PIAGET.

Para lograr dar una educación eficaz desde la perspectiva teórica de PIAGET, es indispensable tomar en cuenta el juego, que generará actividades que estimulen de manera efectiva y constante el pensamiento social; con esto, se pretende que el niño confronte sus experiencias, sentimientos, y pensamientos, con los de otros niños, esto se debe fomentar en un ambiente de respeto, donde los niños comprendan que su opinión como tal, es igual de válida

DEDICATORIA

Dedico esta investigación en primer lugar a Dios por su bendición, con mucho cariño a mis padres por su constante apoyo, por su generosidad y paciencia. De igual manera a mis familiares quienes de una manera u otra influenciaron a mi educación durante los cinco años de estudio.

Diana

Dedico este trabajo a la investigadora y maestra Dayra Rojas Meléndez, por su apoyo moral e incondicional durante mi formación profesional. A mis tías por su generosidad y comprensión para terminarme profesionalmente.

Yany

AGRADECIMIENTO

- ☺ A Dios por su inmenso amor y por guiarnos por la senda del buen camino, ya que gracias a su bendición vemos realizada parte de nuestras metas trazadas como profesionales.
- ☺ Nuestro más sincero agradecimiento a la **Lic. Mg. Doris M. Dávila Barrientos** y a la **Lic. Ibis L. López Novoa**, por su incondicional apoyo en el transcurso de nuestra investigación.
- ☺ A la Directora, personal docente, y niños de la I.E.I. N°288 "**Ana Sofia Guillena Arana**" quienes en su momento oportuno nos abrieron las puertas para la realización de este trabajo de investigación.
- ☺ A todos los docentes de la Facultad de Educación y Humanidades, quienes nos guiaron con sus conocimientos para hoy llegar a ser mejores entes en nuestras vidas.
- ☺ A todos nuestros amigos y familiares quienes con su apoyo moral nos incentivaron en el transcurso de nuestra carrera profesional.

MUCHAS GRACIAS

Diana y Daysi

JURADO


.....
Lic. Laura Epifania Vera Azurin
PRESIDENTE


.....
Lic. Pedro Zubiarte Montalván
SECRETARIO


.....
Lic. Marisol Ruiz Mirano
MIEMBRO


.....
Lic. Mg. Doris Marleni Dávila Barrientos
ASESOR


.....
Lic. Ibis Lizeth López Novoa
COASESOR

ÍNDICE

CONTENIDOS

Pág.

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	x
SUMMARY	xii

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Antecedentes del problema	14
1.2. Definición del problema	16
1.3. Enunciado.....	17

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación	17
2.2. Bases teóricas	21
2.2.1. Estrategia Lúdica "Caritas Felices" y su representación gráfica.....	21
2.2.1.1. Estrategia Lúdica	21
2.2.1.2. Estrategia Lúdica "Caritas Felices"	32
2.2.1.3. Soporte Teórico.....	33
2.2.1.4. Teorías del Juego.....	44
2.2.2. Sustentación Teórica del Aprendizaje Significativo	48
2.2.2.1. El Aprendizaje Significativo	48
2.2.2.2. Teoría Cognoscitiva	50
2.2.2.3. Ciclo del Aprendizaje	51
2.2.2.4. Importancia de la Actividad Lúdica en la Educación Preescolar y su influencia en el desarrollo del aprendizaje significativo.....	53
2.2.2.5. Contribuciones del Juego al Desarrollo Motor-Intelectual.....	55
2.2.2.6. El Juego y sus aportaciones en el Aprendizaje	56
2.2.2.7. Principios Psicopedagógicos en Educación Preescolar	60

2.2.2.8. La Importancia del Juego en la Educación.....	63
2.2.2.9. El Juego como Estrategia de Enseñanza y Aprendizaje	65
2.2.2.10. Estructura de la Estrategia Lúdica "Caritas Felices"	67
2.3. Definición de Términos	68
2.4. Hipótesis.....	70
2.4.1. Hipótesis alterna.....	70
2.4.2. Hipótesis nula	70
2.5. Objetivos.....	71
2.5.1. Objetivo general.....	71
2.5.2. Objetivos específicos.....	71
2.6. Sistema de variables	72
2.6.1. Variable independiente.....	72
2.6.2. Variable dependiente.....	73
2.6.3. Variables Intervinientes	74

CAPÍTULO II

MATERIALES Y MÉTODOS

1. POBLACIÓN.....	75
2. MUESTRA	75
3. DISEÑO DE CONTRASTACIÓN.....	76
4. PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS	77
4.1. Procedimientos	77
4.2. Técnicas.....	79
5. INSTRUMENTOS	79
5.1. Recolección de datos.....	81
5.2. Procesamiento de datos	82
6. PRUEBA DE HIPÓTESIS	82

CAPÍTULO III

RESULTADOS

CUADRO N° 01: Promedio de los aprendizajes según pre y post test aplicados	
al grupo control	84

CUADRO N° 02: Evaluación de los aprendizajes significativos de los niños y niñas, según grupo control	85
GRÁFICO N° 01: Evaluación de los aprendizajes significativos de los niños y niñas, según grupo control	85
CUADRO N° 03: Promedio de los aprendizajes según pre y post test aplicados al grupo experimental.....	86
CUADRO N° 04: Evaluación de los aprendizajes significativos de los niños y niñas, según grupo experimental	87
GRÁFICO N° 02: Evaluación de los aprendizajes significativos de los niños y niñas, según grupo experimental	87
CUADRO N° 05: Contrastación estadística para demostrar la equivalencia inicial de grupos experimental y control respecto a los aprendizajes significativos de los niños y niñas	88
CUADRO N° 06: Prueba de hipótesis para determinar el efecto diferencial que ha producido la aplicación de la estrategia lúdica “caritas felices” en los aprendizajes significativos de los niños y niñas.....	89
CUADRO N° 07: Prueba de hipótesis para determinar los efectos que ha producido la enseñanza convencional en el aprendizaje significativo de los niños y niñas, en el grupo control.....	90
CUADRO N° 08: Prueba de hipótesis para determinar el efecto que ha producido la aplicación de la estrategia lúdica “caritas felices” en el desarrollo del aprendizaje significativo de los niños y niñas	91
CUADRO N° 09: Desarrollo del aprendizaje significativo a nivel conceptual de los niños y niñas	93

GRÁFICO N° 03: Desarrollo del aprendizaje significativo a nivel conceptual de los niños y niñas, según pre y post test del grupo experimental.....	94
CUADRO N° 10: Desarrollo del aprendizaje significativo a nivel procedimental de los niños y niñas, según pre y pos test del grupo experimental	96
GRÁFICO N° 04: Desarrollo del aprendizaje a nivel procedimental de los niños y niñas, según pre y post test del grupo experimental	97
CUADRO N° 11: Desarrollo del aprendizaje significativo a nivel actitudinal de los niños y niñas, según pre y pos test del grupo experimental.....	99
GRÁFICO N° 05: Desarrollo del aprendizaje significativo a nivel actitudinal de los niños y niñas, según grupo experimental	100

CAPITULO IV

DISCUSIÓN DE RESULTADOS	102
CONCLUSIONES	105
RECOMENDACIONES	107
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	108

ANEXOS

ANEXO N° 01: Aplicación de la prueba estadística Chi cuadrado para hallar el valor calculado	113
ANEXO N° 02: Pre test y ficha de observación aplicados al grupo control y experimental	115
ANEXO N° 03: Post test y ficha de observación aplicados al grupo control y experimental.....	124

ANEXO N° 04: Actividades de aprendizaje utilizadas para la ejecución de la investigación.....	133
ANEXO N° 05: Nóminas de matrícula	154
ANEXO N° 06: Tabla de Chi cuadrado.....	156
ANEXO N° 07: Iconografía	157
ANEXO N° 08: Constancia de ejecución de proyecto de tesis	162

RESUMEN

La presente investigación corresponde al nivel experimental, realizado con niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 288 “Ana Sofía Guillena Arana” de la ciudad de Rioja en la Región San Martín.

El Objetivo General de la presente investigación fue proponer y aplicar la Estrategia Lúdica “**CARITAS FELICES**” para desarrollar el aprendizaje significativo correspondiente a niños(as) de 04 años del nivel inicial viabilizando su experimentación en perspectiva de que obtenga confiabilidad y validez.

Razón por la cual el juego es la base existencial de la infancia, es un hecho indiscutible y trascendente en la vida preescolar, que desarrolla contenidos, habilidades y destrezas; por lo que el niño o la niña puede conseguir lo establecido en nuestra formulación de objetivos y hemos de asumir que la actividad lúdica supone una alternativa de aprendizaje absolutamente deseable.

La investigación estuvo basada en el juego, sustentadas en las teorías de **PIAGET**, **VIGOTSKY** y **AUSUBEL** y su influencia en el aprendizaje del niño y la niña en edad preescolar, porque en la actualidad el juego no está considerado como una estrategia de vital importancia dentro de la labor educativa, sino, por el contrario se utiliza una metodología distante centrada en llenarles solamente de conocimientos.

La muestra estuvo conformada por 52 niños, de las cuales 26 corresponden a la sección **"Conejitos"** (Grupo experimental) y 26 a la sección **"Pollitos"** (Grupo control), previamente a la ejecución se evaluó mediante un pre test. Para obtener resultados relevantes, se aplicó la Estrategia Lúdica en el grupo experimental a través de las distintas actividades de aprendizaje, de acuerdo a la programación establecida por la Institución Educativa; finalizando nuestra ejecución con la aplicación de un post test para verificar la influencia ejercida por la estrategia aplicada.

Los resultados obtenidos permiten determinar la aceptación de la hipótesis alterna (H_1), cuyo valor estadístico de Chi cuadrado calculado (24.04) es superior al valor crítico Chi cuadrado tabular (3.84), con un nivel de significancia del 5% y un grado de libertad. Significando que la aplicación de la Estrategia Lúdica **"CARITAS FELICES"** ha desarrollado significativamente el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 04 años, evidenciando que la evaluación obtenida en el post test del grupo experimental es superior al obtenido en el post test del grupo control. Es decir que la aplicación de la Estrategia Lúdica ha producido efectos significativos en el logro de desarrollo del aprendizaje en los niños y niñas de 04 años de la I.E.I. N° 288 - Rioja.

La aplicación de la Estrategia Lúdica **"CARITAS FELICES"**, desarrolló significativamente el aprendizaje significativo en los niños(as), por ello, como una alternativa para mejorar el sistema de aprendizaje en nuestros niños, es necesario su aplicación, y asimismo de la creación de nuevas técnicas, métodos que permitan mejorar nuestro sistema educativo.

SUMMARY

The present investigation is an experimental level dealing with boys and girls from the "Ana Sofia Guillena Arana" 288 kindergarten Rioja city – San Martin Region.

The general goal of investigation was to propouse apply the Strategy Happy Faces to develop the significative learning with kids four years old.

Playing is the base of intensive it is a most in a young child life that will better develop his future.

The activities were based and young child early life and theory was influence based in Piaget, Vigotsky, and Ausubel, the reason for this it's because this theory considers playing an important part of a young child life.

The Sample was made of 52 kids; of wich 26 were from rabbits section (experimental group) and 26 from chicks section (controut group) previously a pre test was conducted.

To obtain relevant resoultts.

The lucidia Strategy was apply on the experimental group. Later the pre test was conducted to confirm our resoultts.

The results allow us to reject the alternative hypothesis with a chi-square value of 24.04 and the critical value is 3.84 with 5% level of significance.

This indicates that the Lucidia Strategy Happy Faces has developed the significant learning of kids four years old. Our study found that the kids in the experimental group had greater learning in the post test than kids in the control group did with their post test.

Meaning that the Lucidia Strategy has produced significant results in the learning of boys and girls four years old in Ana Sofia Guillena Arana 288 Kindergarten, Rioja city.

The application Happy Faces has produced significant results in young kids; this method should be used to better the educational system of our country. New methods should also be explored that can better our educational system.

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA.

Desde hace mucho tiempo se habla de la situación crítica que vive el Sistema Educativo; se habla de los pocos recursos que se destinan a la educación y de la distorsión de los valores implícitos al proceso educativo. La Educación Preescolar, al igual que los otros niveles, arrastra también grandes fallas. Entre ellas se puede mencionar la carencia de recursos didácticos atractivos, la deficiente preparación de los docentes, la precaria adecuación de los locales educativos y, en muchos casos, la falta de integración de los padres y representantes al proceso educativo de sus hijos. Toda esta serie de factores básicos del nivel preescolar pueden afectar el proceso de enseñanza – aprendizaje; ya que se observa que los maestros utilizan estrategias que sólo se centran en llenarles de conocimientos, inculcarles competencias, pasividad, aislamiento, copia de moldes, heteronomía, individualismo. Por lo tanto, nuestros maestros no utilizan la actividad del juego como parte de la formación educativa para nuestros niños preescolares, como resultado de ello tenemos niños con características negativas como: seres solitarios, descorteses, irritables, deprimidos e inseguros.

En este sentido, es importante que tanto el docente como el padre de familia entienda, que el juego es una actividad a utilizar, no sólo para entretener al niño(a), sino que, por el contrario, el juego es una de las

estrategias más importantes dentro del complejo proceso de enseñanza – aprendizaje del niño(a). Esta necesidad como actividad nace con el niño y debiera acompañarnos a lo largo de nuestra vida, aunque direccionados con diferentes objetivos, hasta la más avanzada edad, como binomio seguridad y regocijo. El juego es un medio de aprendizaje espontáneo y crece junto al niño durante los distintos estadios evolutivos hasta llegar como él y con él al estado adulto y a la vejez.

Desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad: Mirar, tocar, manipular, curiosar, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, soñar. En definitiva, jugar. Es por ello, la importancia del juego en la vida del niño es análoga a la que tiene la actividad del trabajo para el adulto. Tal es así, que como educadores tenemos el deber de comprender lo que el juego representa para el niño. Tal como lo indica FROEBEL (1979, citado por CALERO, 1998), en su investigación: *"Es importante para el éxito de la educación del niño de esta edad, que esta vida que él siente en sí, sea cuidada, cultivada y desarrollada por sus padres y por su familia... el juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esta etapa, por ser la manifestación libre y espontánea del interior, la manifestación interior exigida por el interior mismo, según la significación propia de la voz del juego"* (p. 31).

Los aportes que ha hecho la psicología a la pedagogía han sido innumerables, aportes que han debido abordar los fenómenos educativos, pero también hay que reconocer que es la filosofía, como disciplina, la más abanderada dentro de las Ciencias Humanas y Sociales cuando se

hace el análisis epistemológico relacionado con el conocimiento científico. Sin menospreciar los aportes de la sociología, y de la antropología, puesto que el elemento fundamental en ellas también es el hombre. Con el apoyo que la psicología educativa ofrece al proceso llamado enseñanza – aprendizaje, a través de las teorías entre la cual se encuentra la teoría constructivista del aprendizaje, que según **PARCERISA** (2000), se crea, recrea y construye el conocimiento, esta asimilación se plasmará en forma oral o escrita de tal manera que se observe si hubo o no aprendizaje significativo.

Tomando en consideración que es necesario realizar investigaciones tendientes a aportar ideas en pro del mejor desarrollo del Sistema Educativo, surge en el presente trabajo la inquietud de conocer y analizar las diferentes estrategias que se desarrollan en preescolar, con la intención de mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje del niño(a).

1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.

En esta investigación se propuso establecer estrategias para el desarrollo del aprendizaje significativo del niño, donde el juego es el elemento principal, mediante las actividades de aprendizaje haciendo de éstas significativas.

En este sentido se desarrollaron las actividades de aprendizaje, donde el juego sirvió de enlace a contenidos conceptuales, procedimentales, y actitudinales, de estas premisas se origina la intención de relacionar las variables: la actividad lúdica con el aprendizaje significativo.

1.3. ENUNCIADO.

Las causas explícitas son las que generaron la presente investigación, la cual nos llevó la formulación del siguiente problema.

¿EN QUÉ MEDIDA LA ESTRATEGIA LÚDICA "CARITAS FELICES" DESARROLLARÁ EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS(AS) DE 04 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 288 PROVINCIA DE RIOJA?

2. MARCO TEÓRICO.

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.

El juego a través de los tiempos ha sido objeto de gran preocupación y estudio. Muchas teorías clásicas del juego a principios de siglo XX, trataron en su mayoría el significado del mismo, considerándolo un factor determinante en el desarrollo del niño.

En la búsqueda de información relacionada con las variables de estudio, se encontraron las siguientes evidencias, que constituyen un soporte y referente a nuestra investigación, de las que mencionamos:

A. BORGES RAMOS, Héctor y GUTIÉRREZ R., Humberto (1994), en su manual de *"Juegos Socializadores"*, para docentes, afirman que:

- ✧ El juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren

conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea.

B. CABRERA PEÑA, José María (1996), en su trabajo *"Influencia de los juegos recreativos como factores socializadores"*, concluye:

- ✧ Los juegos recreativos, sí tienen influencia en la socialización de los alumnos, indicando que los docentes reconocen que los juegos recreativos, son una herramienta para lograr que los alumnos desarrollen actividades favorables.

C. TORRES PERDOMO, Francisco David y PELEGRIN SANDOVAL Graciela (1991), en su investigación *"Juegos cooperativos para favorecer el proceso de socialización"*, concluyen:

- ✧ El Aprendizaje de lo social, debe comenzarse desde el nivel preescolar, utilizando las actividades lúdicas, para que el niño participe y se integre.

D. GARCÍA, L. (1998), en su trabajo titulado *"El juego como estrategia socializadora"*, arriba a las siguientes conclusiones:

- ✧ Mediante el juego, el desarrollo cognoscitivo del niño, es el que constituye los procesos del conocimiento por el cual ellos, empiezan a ampliar su inteligencia y con ello la entrada a la socialización.

E. MINERVA TORRES, Carmen (2000), en su estudio realizado denominado: *"El juego como estrategia de aprendizaje en el aula"*, concluyó:

- ✧ Las estrategias deben ser innovadoras, motivantes, y que proporcionen el aprendizaje, con actividades que generen estos aspectos, cualquier momento que se pase en el aula lo disfrutan los estudiantes como los docentes.
- ✧ Un juego bien planificado fácilmente cubre la integración de los diversos contenidos de las diferentes áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera.
- ✧ Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se puede generar cualidades como la creatividad, el deseo, y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con mas seguridad, y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos.

F. SANTAMARIA, Sandra (2004), en su trabajo de investigación denominado: *"La actividad lúdica como estrategia básica para el desarrollo de la socialización del niño de la comunidad de Yare-Venezuela"*, llega a las siguientes conclusiones:

- ✧ Los resultados obtenidos demuestran que de acuerdo a Piaget y Vigotsky la actividad lúdica es favorable para el proceso de la

socialización y se realiza para satisfacer ciertas necesidades del niño(a).

- ✧ La investigación realizada permite afirmar que el juego es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y aprendizaje infantil.

G. NOGUERA NUÑEZ, Kenia (s/f), en su tesis titulada *"El juego en la Educación Sensorial de los preescolares con Deficiencias Auditivas"*, arribó a las siguientes conclusiones:

- ✧ El juego permite el desarrollo de todos los procesos psíquicos.
- ✧ La comunicación con sus pares se enriquece.
- ✧ Adquieren confianza y seguridad en ellos mismos.

H. NAVARRO MORI, Rosa Isabel (2003), en su tesis titulada *"El juego en el área de Comunicación Integral y su influencia en los niños de 4 y 5 años"*, llega a las siguientes conclusiones:

- ✧ La naturaleza lúdica de las estrategias nos permitió ligar los centros de interés de los niños con las interacciones pedagógicas referidas al desarrollo de capacidades básicas para el aprendizaje de la lecto escritura. Podemos decir que hemos constatado que efectivamente el juego contribuye a un arma pedagógica fundamental para el aprendizaje de los niños.

- ✧ Durante la aplicación de las estrategias pudimos constatar que en forma colateral, los niños fueron mostrando otras virtudes tan importantes como el aprendizaje de la lecto escritura.

I. GARCÍA RIVERA, Aurelia y GERMÁN VILLALOBOS, Maryluz (2003), en su tesis titulada: *“Grado de dominio del juego como recurso pedagógico de los docentes”*, llegan a las siguientes conclusiones:

- ✧ Los docentes se esfuerzan por aplicar adecuadamente, estrategias de juego en sus actividades, poniendo de manifiesto actitudes asertivas, sin embargo tienen limitaciones de concepción y de procedimientos al aplicar estas.
- ✧ Mientras que los docentes dicen aplicar con frecuencia el juego, en su práctica demuestran que esta herramienta es aplicada solo en algunas ocasiones.

2.2. BASES TEÓRICAS:

2.2.1. ESTRATEGIA LÚDICA “CARITAS FELICES” Y SU REPRESENTACIÓN GRÁFICA.

2.2.1.1. ESTRATEGIA LÚDICA:

- a) Significación metodológica

Tradicionalmente se han empleado de manera indistinta los términos Estrategia lúdica y técnicas participativas; sin embargo, es un criterio que todos las estrategias Lúdicas como medios didácticos constituyen técnicas participativas, pero no todas las técnicas participativas pueden ser enmarcadas en la categoría de juegos didácticos, para ello es preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego, y en este sentido dicho principio adquiere una relevancia y un valor didáctico de primer orden.

Las técnicas participativas son las herramientas, recursos y procedimientos que permiten reconstruir la práctica de los estudiantes, para extraer de ella y del desarrollo científico acumulado por la humanidad hasta nuestros días, todo el conocimiento técnico necesario para transformar la realidad y recrear nuevas prácticas, como parte de una metodología dialéctica.

Para utilizar de manera correcta las técnicas participativas es preciso crear un clima positivo que permita que el estudiante esté contento, inmerso en el contexto. Estas técnicas no se pueden aplicar por un simple deseo de hacerlo, deben tener relación con la actividad docente profesional que se esté llevando a

cabo, además, su ejecución debe tener un fundamento psicológico, de lo contrario es preferible no emplearlas porque pueden conducir a resultados negativos en el intercambio y anular el debate.

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con las estrategias lúdicas, se han realizado algunos intentos, pero la teoría es aún insuficiente e incompleta, por lo que pretendemos esclarecer sus conceptos y particularidades, según nuestro enfoque pedagógico.

El juego ha significado para el hombre una estrategia de socialización, por ello podemos decir que es inherente al desarrollo de la personalidad. Uno de los más practicados por los niños es el "juego de roles" (Roleplay Game), este le permite adentrarse en otras realidades y asimilar normas de conductas particulares de determinados grupos. Así como interactuar con personajes reales y ficticios de determinadas regiones o períodos históricos.

b) Antecedentes

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de

manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

La idea de aplicar el juego en la institución educativa no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y sabemos además que en el Renacimiento se le daba gran importancia al juego. La utilización de la actividad lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

c) Importancia

Actualmente existen algunas experiencias en la escuela europea y norteamericana en referencia a la educación en valores usando como herramienta los juegos de roles y reglas. La esencia es tratar de recrear la historia introduciendo elementos como la improvisación, la narración oral, el intercambio y apoyo mutuo, el trabajo

en colectivo y la dramatización. Muchos aspectos del desarrollo de la cultura europea y norteamericana han sido mostrados a través de estos juegos y muchos ejércitos han sido enaltecidos en batallas simuladas en su afán de dominación y expansión territorial.

Hoy en día en el mercado encontramos tres tipos de temas en los juegos:

- Los juegos de ficción.
- Los juegos futuristas.
- Los juegos de Historia.

Los primeros hacen referencia a los juegos que potencializan la ciencia ficción en el conocimiento de otros planetas irreales, la actuación de seres extraterrestres que llegan y aspiran dominar la Tierra y exhorta los ánimos de lucha por conservar la especie humana.

Los segundos nos transmiten el criterio sobre el futuro cercano o lejano y las cuales despiertan las ansias de conocimiento y pronóstico sobre ese futuro que se juega.

Los terceros complementan más el desarrollo de la personalidad de los niños y adolescentes porque generan conocimiento de las raíces, de las costumbres e idiosincrasias y la conformación de los valores de identidad y pertenencia con la sociedad y su sistema imperante.

Estos juegos han logrado penetrar en la mente de los niños y adolescentes a través de la comercialización de las computadoras, y los programas de multimedia. Dejando un espacio para la preparación de los mismos en el manejo de las nuevas tecnologías de avanzada y el avance en la calidad de su utilidad.

Encontramos también juegos como la "Era de los Imperios" y "Conquistadores" que consisten en la creación de imperios a partir de la conquista y devastación de civilizaciones enteras en los que se estimulan antivalores tales como la traición, y la acumulación de riquezas, aspectos que deterioran la proyección futura de estos niños y adolescentes y actúan como un bumerán en la conformación y asimilación de los valores que se educan en los sistemas educativos de los diferentes países.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

En el intelectual-cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el volitivo-conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la

sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el afectivo-motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

Entre estas actividades técnico-creativas pueden figurar el diseño de juegos y juguetes, reparación de juguetes rotos, perfeccionamiento de juegos y juguetes, y pruebas de funcionamiento de juegos y juguetes.

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y

el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida.

Los juguetes didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del estudiante.

El juego como recurso metodológico se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el estudiante o que la práctica señale que tradicionalmente es repelido por el alumno pero que constituya un objetivo básico y transferible a diversas esferas de la actividad o por la repercusión de su aplicación en su profesión o la vida cotidiana.

El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Los profesores se dedican a esta tarea de crear estrategias lúdicas teniendo en cuenta las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Las estrategias lúdicas se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Evidentemente, la estrategia lúdica es un procedimiento pedagógico sumamente complejo, tanto desde el punto de vista teórico como práctico. La experiencia acumulada a lo largo de muchos años en cuanto a la utilización de los Juegos Didácticos muestra que el uso de la actividad lúdica requiere una gran preparación previa y un alto nivel de maestría pedagógica por parte de los profesores.

Las estrategias lúdicas no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto

podemos incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotivar a los estudiantes y crear indisciplinas en éstos.

2.2.1.2. ESTRATEGIA LÚDICA "CARITAS FELICES".

- a. **Definición.** La Estrategia Lúdica "CARITAS FELICES", se define por su finalidad, por su campo de acción, por su estructura, en procesos didácticos y por el soporte teórico en que se sustenta, su finalidad es desarrollar el aprendizaje, mediante cantos, juegos, y ritmos ya que éstos constituyen las actividades fundamentales en la edad preescolar y, mediante sus distintas variantes; los niños sienten alegría, placer y satisfacción emocional, lo que al mismo tiempo enriquece sus conocimientos, sus representaciones, su motivación, sus intereses, contribuye a la formación de sus actitudes, de sus cualidades, en fin, a todo su desarrollo y crecimiento personal. Que según **VIGOSTKY (1988)**, dice que el juego surge como una respuesta frente a la tensión que provocan situaciones irrealizables; el juego es el mundo imaginario al que el niño entra para resolver esta tensión.

2.2.1.3. SOPORTE TEÓRICO. La Estrategia Lúdica "CARITAS FELICES" se basa en las teorías de diversos autores, que nos hablan acerca de la importancia del juego en el aprendizaje del niño. De los investigadores mencionamos a: **BUHLER, CHATEAU, ERIKSON, HUIZINGA, PIAGET, VIGOSTKY, y AUSUBEL.**

a) **BUHLER (1928), CHATEAU (1946), ERIKSON (1972), PIAGET (1976),** con posturas un poco más modernas, centran su interés en los aspectos psicológicos y en la importancia del juego para el desarrollo infantil. **PIAGET (1971),** tomó como referencia y centró sus estudios en el juego a partir de los procesos cognitivos.

b) **HUIZINGA (1980, citado por CAÑEQUE, 1993),** con su *Homo Ludens* trata específicamente el juego en forma sistemática. En él menciona su definición del juego y el planteo de sus características esenciales, la trascendencia cultural del juego en el desarrollo de los pueblos, relaciones entre el mito y el juego. Su definición acerca del juego y el planteamiento de sus características esenciales, la trascendencia en el desarrollo de los pueblos, se convierte en paradigma para los investigadores de este tema. Distinguía entre un período agonal, en el cual el juego era sustancial a

todo hecho social, y un período post agonal, desprovisto de la cualidad ludens o por lo menos con ésta muy mitigada o desvanecida. En ese sentido HUIZINGA (1980, citado por CAÑEQUE, 1993), acota: *"El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real"* (p. 3).

- c) CALLOIS (1958, citado por CAÑEQUE, 1993), cuyos planteamientos nacen del Homo Ludens de HUIZINGA (1980, citado por CAÑEQUE, 1993), al crear no sólo una clasificación del juego basada en el tipo de canalización que elige el impulso lúdico, sino la presentación conceptual acerca de las perturbaciones del juego. Plantea que: *"La función propia del juego es el juego mismo. Ocurre que las aptitudes que ejercita son las mismas que sirven para el estudio y para las actividades serias del adulto... El juego, aún bajo su forma de juego de dinero, resulta rigurosamente improductivo... Es una característica del juego el no crear ninguna riqueza, ninguna obra..."* (p. 47).

d) **FREUD** (1915, citado por **CAÑEQUE**, 1993), señala que entre las particularidades del juego se destacan:

- * Se basa en el principio del placer.
- * Logra la transformación de lo pasivo en activo, merced a lo cual el niño obtiene la vivencia de dominio de sus experiencias traumáticas.
- * Satisface la compulsión a la repetición por el aprendizaje que con él se logra y por el placer derivado de la repetición misma.

e) **KLEIN** (1929, citado por **CAÑEQUE**, 1993), destaca la labor asociativa del juego al señalar: *"...cumple labor asociativa, porque es el mejor medio de expresión del niño. Empleando la técnica del juego vemos pronto que el niño proporciona tantas asociaciones a los elementos separados de su juego como los adultos a los elementos separados de sus sueños... El juego, entonces, le permite expresar sin palabras aquello que los adultos no aceptan y a éstos se les dificulta expresar sin palabras lo que sueñan"* (p. 28).

f) **ERIKSON** (1972), se refirió al lugar central que el juego ocupa en su actividad de investigador y terapeuta, al señalar: *"... El juego es para el niño lo que el pensamiento y el planeamiento son para el adulto, un universo trídico en el que las condiciones están*

simplificadas, de modo que se pueden analizar los fracasos del pasado y verificar las expectativas. La voluntad de los adultos no puede imponer totalmente las reglas del juego, los juguetes y los compañeros son los iguales del niño. En el mundo de los juguetes, el niño dramatiza el pasado, a menudo en forma encubierta, a la manera de los sueños, y comienza a dominar el futuro al anticiparlo en incontables variaciones de temas repetitivos" (p. 77).

En ese mismo sentido WINNICOTT (1986), refiere: *"...considero el juego como una actividad central de estos procesos (procesos que llevan a la construcción del ser humano)..." (p. 52).*

g) TEORÍA DEL APRENDIZAJE DE JEAN PIAGET.

Para lograr dar una educación eficaz desde la perspectiva teórica de PIAGET, es indispensable tomar en cuenta el juego, que generará actividades que estimulen de manera efectiva y constante el pensamiento social; con esto, se pretende que el niño confronte sus experiencias, sentimientos, y pensamientos, con los de otros niños, esto se debe fomentar en un ambiente de respeto, donde los niños comprendan que su opinión como tal, es igual de válida

que la de los demás niños. Dará la opción de explorarse así mismo y crear actividades nuevas que le permitan integrarse a una sociedad, donde tendrán determinadas exigencias.

La posición que asume **PIAGET** (1976), al hablar del juego es la de situarlo como una simple asimilación funcional o reproductiva. Tal como lo indica **ENRÍQUEZ** (1996, citado por **PARCERISA**, 2000), en la siguiente afirmación: *“La asimilación reproductiva se refiere a la acción de imitarse a sí mismo como producto del propio funcionamiento del organismo, es decir Lo mismo que un órgano tiene necesidad de alimento es que este es solicitado por él en la medida en que se ejercita, cada actividad mental ... tiene necesidad para desarrollarse de ser alimentada por un constante aporte exterior, solo que puramente funcional y no material”* (p. 21).

g.1. TEORÍA GENÉTICA DE PIAGET.

PIAGET (1976), rechaza la transmisión de conocimientos a los alumnos. La función del profesor es ayudar al educando a construir su propio conocimiento, estimulándolo, guiándolo, facilitando y actuando como mediador para el aprendizaje significativo; o sea para que la experiencia sea fructífera.

Dentro de los estadios del desarrollo cognitivo en la etapa preoperatorio. (2 - 7 años), se observa los siguientes rasgos:

- + Inteligencia preoperatorio o intuitiva.
- + Transmisión de los esquemas prácticos a las representaciones.
- + Manejo frecuente de los símbolos.
- + Uso frecuente de creencias subjetivas, animismo, realismo, y artificismo.
- + Dificultad para resolver áreas lógicas y matemáticas.
- + No poseen la capacidad de realizar operaciones mentales.

Según afirma ORTEGA (1990, citado por MINERVA, 2000), La capacidad lúdica, como cualquier otra, se desarrolla articulando las estructuras psicológicas, globales, cognitivas, afectivas, y emocionales con las experiencias sociales que el niño tiene.

h) TEORÍA SOCIO CULTURAL DE VYGOTSKY.

El origen de su teoría del aprendizaje parte de evaluar las teorías asociacionista y maduracionista que dominaban el medio académico de comienzos del siglo XIX, de las que se sintetiza:

- ◆ En la Teoría Asociacionista. Se considera al

individuo como una tabula rasa o cuaderno en blanco en el cual se realizan las impresiones provenientes del exterior. En este sentido, el aprendizaje es igual al desarrollo según hayan incorporado a él las impresiones del exterior.

- ♦ **La Tesis Maduracionista.** Explicaba el aprendizaje con énfasis en el propio individuo y en particular en el nivel alcanzado en su maduración biológica. El desarrollo se entendería así, como un proceso independiente del aprendizaje ya que es propio del individuo el que, gracias a sus procesos de maduración obtiene el desarrollo.

En esa dirección **VIGOTSKY** (1966), relaciona las dos teorías anteriores con el aprendizaje, al redactar: *"Si el aprendizaje proviene del exterior, entonces aprendizaje y desarrollo son una misma cosa, se funden, identificándose uno y otro proceso. Todo lo aprendido se convierte así en desarrollo"* (p. 81).

Desde una mirada **VYGOTSKIANA**, podríamos decir que el juego en el niño es poner en marcha la Imaginación (Proceso psicológico consciente que es desarrollado solamente por el cachorro humano), y a través de ella crear

un escenario ficcional, una situación imaginaria para lo cual, el niño, necesitará sujetarse a determinadas reglas, que estarán vinculadas (a la hora de asumir un rol) a las reglas de su cultura.

Se entenderá por juego entonces a aquella actividad que presente la característica principal: **Un carácter imaginario**, representado por un mundo imaginario, el cual, según **VYGOTSKI** (1988), se desarrolla por la necesidad del niño de satisfacer determinados deseos de inmediato. El niño en edad preescolar monta un escenario imaginario que le permite que esos deseos sean realizables. Transformando los objetos reales en aquellos que necesita para montar la escena. Es así que una caja podrá transformarse en barco y luego en torta según la ficción lo requiera.

La línea natural estaría compartida con otras especies superiores y sería la línea de desarrollo que regularía los procesos psicológicos elementales (Memorización, actividad, senso-preceptiva, motivación); mientras que la línea cultural, sería específicamente humana, y regularía los procesos psicológicos superiores como por ejemplo la formación de conceptos. De tal manera **BAQUERO** (1997), dice: *"En ésta línea, lo social intervendrá como un factor*

inherente a la constitución de los procesos psicológicos superiores” (p. 37)

El Juego, según **VYGOTSKI** (1988), se articularía con el desarrollo, porque el niño avanzaría a través de la actividad lúdica, esto implicaría una conquista en la línea cultural del desarrollo. El juego le ofrece al niño un marco más amplio para ir desarrollando cambios. La importancia del juego, en relación al desarrollo del niño, radica en la posibilidad que comienza a tener el niño de desprenderse de algunos condicionamientos del mundo real.

A manera de síntesis el juego, se convierte en un factor básico de desarrollo; porque le permitiría al niño:

- Estar inmerso dentro de un mundo imaginario donde la acción se subordina al significado, a diferencia del mundo real.
- Asumir roles, funciones, actuar situaciones cotidianas propias de su cultura. El atenerse a esas reglas propias de la cultura, ir más allá de la mera imitación.

SARLÉ (1994, citado por **GERVILLA**, 1995), analizando el juego en la escuela, considera que permite el acompañamiento, la coparticipación y también la ayuda y

la enseñanza de las reglas, al decir: *"Hemos visto a niños haciendo por otros lo que éstos no sabían hacer y hasta anticipado que no lo sabían. Los niños juegan por ellos y por sus compañeros hasta que éstos logran dominar (aunque sea parcialmente) las reglas para jugar en sí mismos. Y eso también forma parte del juego"* (p. 203).

A su vez, **SARLÉ** (1994, citado por **GERVILLA**, 1995), señala que el juego crea un ámbito de seguridad, se genera un ámbito de protección, donde se puede ensayar y se puede probar una y otra vez, tal como lo indica: *"Esta capacidad social que desarrolla el juego permite comprender las alianzas que se establecen entre los jugadores, la aceptación de líderes negativos, cuando son los que conducen el juego y la posibilidad de mostrarse sin temor a fallar o incluso asumiendo su error, como parte de la misma situación lúdica. En este marco de jugar con otros, los niños también construyen reglas sociales que involucran las condiciones para participar de un juego o grupo de juego y las condiciones para compartir con los otros el juego"* (p. 204).

i) EL ARENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE AUSUBEL.

AUSUBEL (1963), presentó su teoría en el libro **"PSICOLOGÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO"**



VERBAL", que se complementaría en 1968 con **"PSICOLOGÍA EDUCATIVA: UN PUNTO DE VISTA COGNOSCITIVO"**; donde contrapone el tipo de aprendizaje por recepción, o memorístico dando origen a la teoría del aprendizaje significativo, donde enfatiza que sólo habrá aprendizaje significativo, cuando lo que se trata de aprender se logra relacionar de forma sustantiva y no arbitraria con lo que ya conoce quien aprende, es decir, con aspectos relevantes y preexistentes de su estructura cognitiva. Esta relación o anclaje de lo que se aprende con lo que constituye la estructura cognitiva del que aprende, fundamental para **AUSUBEL (1976)**, tiene consecuencias trascendentes en la forma de abordar la enseñanza.

AUSUBEL (1976), señala que el aprendizaje significativo es un proceso a través del cuál una nueva información adquirida se relaciona con un aspecto relevante de la estructura del conocimiento del individuo.

Tanto **AUSUBEL (1976)**, como **VIGOTSKY (1966)**, estiman que para que la reestructuración se produzca y favorezca el aprendizaje de los conocimientos elaborados, se necesita una instrucción formalmente

establecida. Esto reside en la presentación secuenciada de informaciones que quieran desequilibrar las estructuras existentes y sean las generadoras de otras estructuras que las incluyan.

Las estructuras del sujeto con las nuevas informaciones.

El aprendizaje es significativo cuando se incorpora a estructuras de conocimiento que ya posee el individuo. Para que se produzca éste aprendizaje significativo deben darse las siguientes condiciones:

- **Potencialidad Significativa:** Referida básicamente a Psicológica-Cognitiva, donde el alumno debe contar con ideas inclusoras relacionadas con el nuevo material, que actuarán de nexo entre la estructura cognitiva preexistente del educando y las ideas nuevas.
- **Disposición Positiva:** Basado en lo afectivo: Disposición subjetiva para el aprendizaje.

2.2.1.4. TEORÍAS DEL JUEGO.

A. TEORÍA DEL JUEGO COMO ENTRETENIMIENTO

KAMES (s/f, citado por FERRERO, 2003), afirma que el juego equivale al descanso y la relajación, sirviendo

estos para recuperar fuerzas y conseguir un cierto equilibrio interior.

B. TEORÍA DEL JUEGO COMO EJERCICIO PREPARATORIO.

GROOS (1898, citado por **FERRERO**, 2003), sostiene que el juego es una preparación para la vida, ya que desarrolla las funciones vitales, entendiendo que el adulto es un ejemplo a imitar por los menores. Acá el niño se prepara para ser adulto, practicando a través del juego las distintas funciones que tendrá que desempeñar cuando alcance ese estatus.

C. TEORÍA CATÁRTICA O DEL JUEGO COMO CATARSIS.

KANT (1794, citado por **FERRERO**, 2003), el conocido filósofo, también pronunció su opinión sobre el juego, desarrollando una teoría acorde con su visión moralista y conservadora del mundo, que lo entiende como un mecanismo de liberación de los instintos que pueden ser nocivos para el ser humano.

D. TEORÍA DE LA ENERGÍA SUPERFLUA O EXCESIVA.

SPENCER (1855, citado por **FERRERO**, 2003), sostiene esta teoría, considerando que el juego se usa como una especie de liberación o canalización del exceso de energía que acumulamos en un momento dado, y que no ha sido usada para ninguna otra actividad productiva o concreta.

E. TEORÍA DEL JUEGO COMO ATAVISMO O RECAPITULACIÓN.

Esta teoría podría definirse como antropológico-genética, ya que mantiene que el juego es un residuo de actividades de las generaciones de nuestros antepasados, haciendo con ellos una recapitulación de la historia de la humanidad. Esta teoría se acerca entonces el juego al ritual, viendo al primero como un heredero directo de este último. Es defendida por **HALL** (1904, citado por **FERRERO**, 2003), quién sostiene: *"El juego es una característica del comportamiento ontogenético que recoge el funcionamiento de la evolución filogenético de la especie"* (p. 53)

F. TEORÍA DEL JUEGO COMO AUTOEXPRESIÓN.

Según los autores **MANSON** y **MITCHEL** (s/f, citado por **FERRERO**, 2003), afirman: *“El juego satisface una necesidad que tiene el ser humano de manifestar su propia personalidad ante los demás”* (p. 85).

Desde la inocencia, en principio, nos damos cuenta fácilmente que hay juegos en donde no se manifiesta la personalidad en absoluto, o al menos no más que en cualquier otra actividad humana. Y en segundo lugar, creo que si esto fuera así en todos los casos, no existirían juegos de cartas como el solitario, o los juegos de PC o consola que se juegan solos y donde la autoexpresión al menos en lo que a la percepción externa se refiere es nula.

G. TEORÍAS SOCIOLÓGICAS DEL JUEGO.

➤ EL APRENDIZAJE SOCIAL.

El aprendizaje social, según **COUSINET** (1959, citado por **FERRERO**, 2003), pasa por cuatro etapas: la agresión manual, la agresión oral, la agresión del exhibicionismo y el del importunar.

2.2.2. SUSTENTACIÓN TEÓRICA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

2.2.2.1. EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

ESTES (1975, citado por **CAÑEQUE**, 1993), sostiene que el aprendizaje se podría definir como el resultado de las experiencias, que debe producir ciertos cambios permanentes en la persona, este cambio puede producir nuevas conductas o nuevas operaciones mentales. El aprendizaje es cualquier cambio relativamente permanente en el pensamiento y/o conducta, consecuencia de la experiencia, pero lo que sí se manifiesta es que el aprendizaje son cambios internos y cambios de conducta.

Los niños aprenden de otros niños, aprenden habilidades motrices, juegos, lenguaje información, e incluso, información distorsionada. Los niños aportan al juego sus capacidades experiencias y apreciaciones personales y diferentes. Relacionarse con varios compañeros para jugar, puede enseñar a un niño una serie de habilidades e ideas que probablemente no aprendería en su casa. A veces lo que los niños aprenden con sus compañeros, no es aceptado por sus padres. **ROEDERS** (s/f, citado por **CALERO**, 1998), muestran interpretaciones que resultan sencillas en su explicación y profundas en sus análisis, considera que los estilos de aprendizaje están muy

relacionados con los tipos de información recibida. Estos son: textos hablados y escritos, música, imágenes, impulsos táctiles, etc., sin embargo, afirma que las personas difieren mucho entre sí en cuanto a la velocidad de procesamiento de información y la habilidad de encajar la información en la memoria de largo plazo en diferentes niveles de información. Hay personas que aprenden mas rápido y efectivamente de un texto hablado, mientras otras justamente lo hacen de imágenes y, otras más al jugar con un objeto o concepto. Eso depende, entre otros, de la parte cerebral dominante. Un aporte importante es el de **ROUSSEAU** (1762, citado por **CAÑEQUE**, 1993), quien en su obra "**EL EMILIO**", permite el libre desarrollo de las actitudes del niño(a).

Los niños tienden a crecer mutuamente el ámbito de sus experiencias. Los amigos pasan tiempo en la casa de otros amigos. En compañía de un amigo, un niño puede estar más tiempo y más lejos de su casa para conocer cosas, que si lo hace solo. Incluso en casa, un amigo puede descubrir una nueva manera de usar un juguete, nuevos escondites en lugares ya conocidos, y nuevas aventuras en un ambiente en que ya no había sorpresas. **PIAGET** (1971), nos dice de la capacidad que tiene el niño para evaluar la nueva información, dependiendo de

su capacidad para identificar las implicaciones lógicas de cada parte de información. El desarrollo de este componente de la inteligencia se puede llamar capacidad de razonar.

2.2.2.2. TEORÍA COGNOSCITIVA.

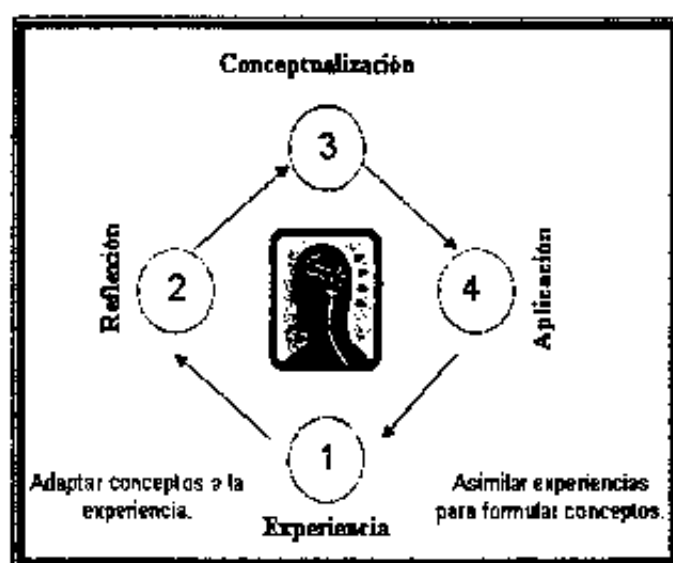
La teoría cognoscitiva rastrea el desarrollo de la lógica y de la razón desde la infancia hasta la adolescencia, identificando aquellos procesos que entran en el conocer, en cada etapa evolutiva. Según algunos estudiosos que han aportado importantes conceptos a la inteligencia del niño, opinan que; la manera como el niño organiza e interpreta los sucesos del ambiente es diferente, cualitativamente, de la manera como lo hacen los adultos, así mismo han hecho resaltar el nexo que existe entre las propiedades estructurales de los receptores sensoriales, ósea el cerebro y el sistema nervioso, y la capacidad de conocer el mundo. **PIAGET** (1971), afirma que las conductas reflejas proporcionan la base sensorial y motriz para formas más tempranas de conceptualizar la experiencia.

Del mismo modo se suele considerar la adquisición de conocimiento como un continuo proceso activo. La

necesidad de dar significado a la experiencia y de reducir la ambigüedad sirve como motivos internos del cambio cognoscitivo. Los niños continuamente sueltan nuevas hipótesis sobre la experiencia, las cuales comprueban mediante manipulación, observación, y experimentación; tal como lo indica **BRUNER (1973)**, al afirmar: *"Los primeros meses de vida, los infantes entran en un proceso de intuición, retroalimentación y patrones de acción que median entre ellos para modificar sus experiencias y manipular objetos que encuentren en su ambiente.* (p. 112).

2.2.2.3. CICLO DEL APRENDIZAJE.

Cuando los métodos de enseñanza preferidos se limitan a la charla magistral o al dictado, con demasiada frecuencia el aprendizaje de los alumnos suele reducirse a la memorización de los trozos inconexos de información. Se hace poco para llegar a estimular el pensamiento sobre esta información y a menudo los alumnos no llegan a comprenderla. Una planificación de las actividades sobre la base del ciclo del aprendizaje, se asegura la incorporación de técnicas participativas que contribuyen significativamente al aprendizaje.



Para entender el efecto poderoso que tiene el ciclo del aprendizaje, analicemos lo que ocurre en ambos lados del ciclo.

En el lado derecho, del ciclo, al pasar de la experiencia a través de la reflexión hasta llegar a una conceptualización, se participa en el desarrollo de una estructura que ayuda a organizar y hacer comprensible lo que se ha experimentado, llevando a la asimilación. Así la vivencia no queda como una simple experiencia.

En el lado izquierdo del ciclo, al pasar de la conceptualización a la aplicación y a la generación de una nueva experiencia se adaptan los conceptos formados a la realidad. Puesto que cualquier concepto es una especie de "verdad ideal" el tratar de aplicarlo

consiste en que la experiencia salga bien o salga mal.

2.2.2.4. IMPORTANCIA DE LA ACTIVIDAD LÚDICA EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

El juego es la base existencial de la infancia, tal como afirma **RUSSELL** (1970), al decir que es un hecho de indiscutible realidad y trascendencia en la vida preescolar. Se ha dicho, que en el juego el niño hace lo que puede hacer, que es justamente, lo que debe hacer. La actividad lúdica educativa, se ha estructurado y ordenado para facilitar su comprensión, pero no sería posible, ni conveniente, establecer divisiones radicales, en el periodo preescolar si conviene destacar entre las actividades lúdicas más preponderantes la correspondiente al juego simbólico o representativo, ya que, por irradiar de la capacidad para el simbolismo, confiere un nuevo carácter a toda la actividad del niño. El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con el medio que le rodea.

Para **PIAGET** (1971), el juego se constituye en una orientación del propio individuo hacia su comportamiento. Una preponderancia de los medios sobre los fines de la conducta; en definitiva, un predominio de la asimilación

INTERPRETACIÓN:

Se observa en la curva de Gauss que el valor del estadístico de Chi cuadrado calculado (24.04) es superior al valor crítico Chi cuadrado tabular (3.84), lográndose aceptar H_1 con un nivel de significancia del 5% y un grado de libertad. Significando que la aplicación de la Estrategia Lúdica "Caritas Felices" ha desarrollado significativamente el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 4 años, evidenciando que la evaluación obtenida en el post test del grupo experimental es superior al obtenido en el post test del grupo control. Es decir que la aplicación de la Estrategia Lúdica ha producido efectos significativos en el logro de desarrollo del aprendizaje en los niños y niñas de 4 años de la IE N° 288 - Rioja.

CAPITULO III

CUADRO N° 01

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL, SEGÚN PRE Y POS TEST DEL GRUPO CONTROL.

N°	Pre test				Pos test			
	Conceptual	Procedimental	Actitudinal	\bar{x}	Conceptual	Procedimental	Actitudinal	\bar{x}
1	C	C	C	C	C	C	C	C
2	C	C	C	C	C	C	C	C
3	C	C	C	C	C	C	C	C
4	C	B	B	B	C	C	C	C
5	C	C	C	C	C	C	C	C
6	C	C	C	C	C	C	C	C
7	C	C	C	C	C	C	C	C
8	C	C	C	C	C	C	C	C
9	C	C	C	C	C	C	C	C
10	C	C	C	C	C	C	C	C
11	C	C	C	C	C	C	C	C
12	C	C	C	C	C	C	C	C
13	C	C	C	C	C	C	C	C
14	C	C	C	C	C	C	C	C
15	C	C	C	C	C	C	C	C
16	C	C	C	C	C	C	C	C
17	C	C	C	C	C	C	C	C
18	C	C	C	C	C	C	C	C
19	C	C	C	C	C	C	C	C
20	C	C	C	C	C	C	C	C
21	C	C	C	C	C	C	C	C
22	C	C	C	C	C	C	C	C
23	C	C	C	C	C	C	C	C
24	C	C	C	C	C	C	C	C
25	C	C	C	C	C	C	C	C
26	C	C	B	B	C	C	C	C
Promedio	C	C	C	C	C	C	C	C

Fuente: Pre y Pos Test aplicados por las investigadoras

Leyenda: C = Inicio B = Proceso A = logrado

CUADRO N° 02

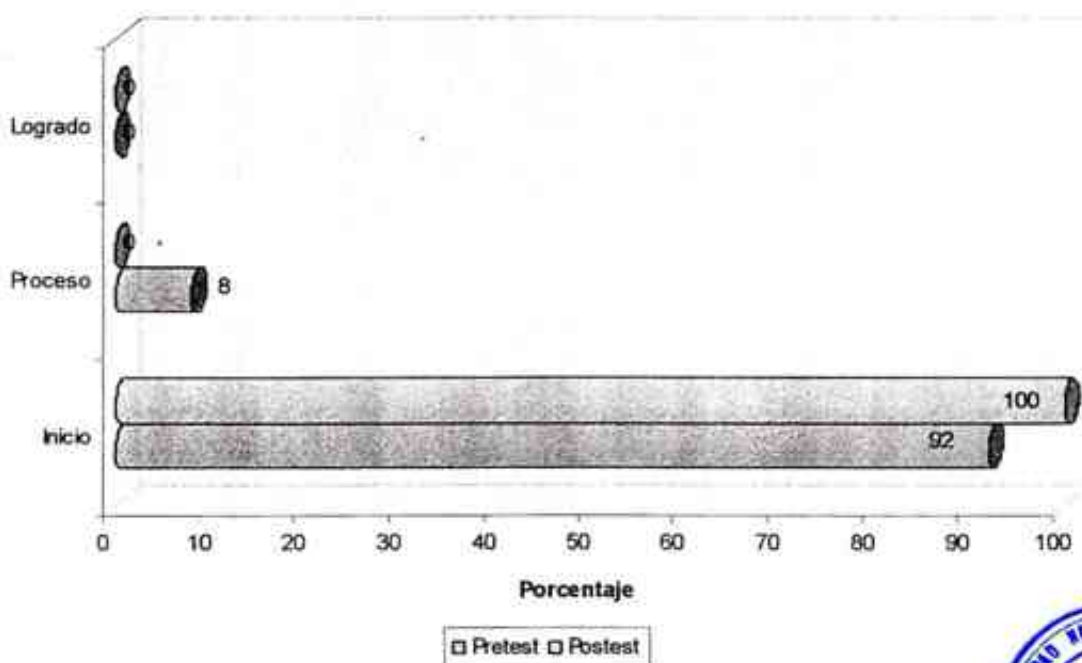
EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS, SEGÚN GRUPO CONTROL.

EVALUACIÓN	Pre Test		Pos Test	
	Abs.	%	Abs.	%
Inicio	24	92	26	100
Proceso	2	8	0	0
Logrado	0	0	0	0
TOTAL	26	100	26	100

Fuente: Pre y post test aplicados por las investigadoras

GRÁFICO N° 1

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA IE N°288, SEGÚN GRUPO CONTROL.

**Interpretación:**

Según el gráfico N° 01 se observa que la evaluación de los aprendizajes, obtenida en el pre test del grupo control, el 92% del total de los 26 niños y niñas investigados se encuentran en inicio, mientras que sólo un 8% están en proceso. Según el post



test obtenido de la evaluación de los aprendizajes en el grupo control, el 100% de los niños se encuentran en inicio.

CUADRO N° 03

APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL, SEGÚN PRE Y POST TEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL.

N°	Pre test				Post test			
	Conceptual	Procedimental	Actitudinal	\bar{x}	Conceptual	Procedimental	Actitudinal	\bar{x}
1	C	C	C	C	B	B	B	B
2	C	C	C	C	A	A	A	A
3	B	C	C	B	A	C	B	B
4	C	C	C	C	A	B	B	A
5	C	C	C	C	A	A	A	A
6	C	C	C	C	A	B	A	A
7	C	C	C	C	B	B	B	B
8	C	C	C	C	B	C	B	B
9	C	C	C	C	A	B	B	A
10	C	C	C	C	B	B	A	A
11	C	C	C	C	C	A	A	A
12	C	C	C	C	A	C	A	A
13	C	C	C	C	A	A	A	A
14	C	C	C	C	B	B	A	A
15	C	C	C	C	C	B	C	B
16	C	C	C	C	B	B	A	A
17	C	C	C	C	B	B	B	B
18	C	C	C	C	B	B	B	B
19	C	C	C	C	A	B	B	A
20	B	B	B	B	C	B	C	B
21	C	C	C	C	A	B	A	A
22	C	C	C	C	A	A	A	A
23	C	C	C	C	C	B	B	B
24	C	C	C	C	A	B	C	B
25	C	C	C	C	A	A	B	A
26	C	C	B	B	A	A	B	B
Promedio	C	C	C	C	A	A	A	A

Fuente: Pre y Pos Test aplicados por las investigadoras

Leyenda: C = Inicio B = Proceso A = logrado

CUADRO N° 04

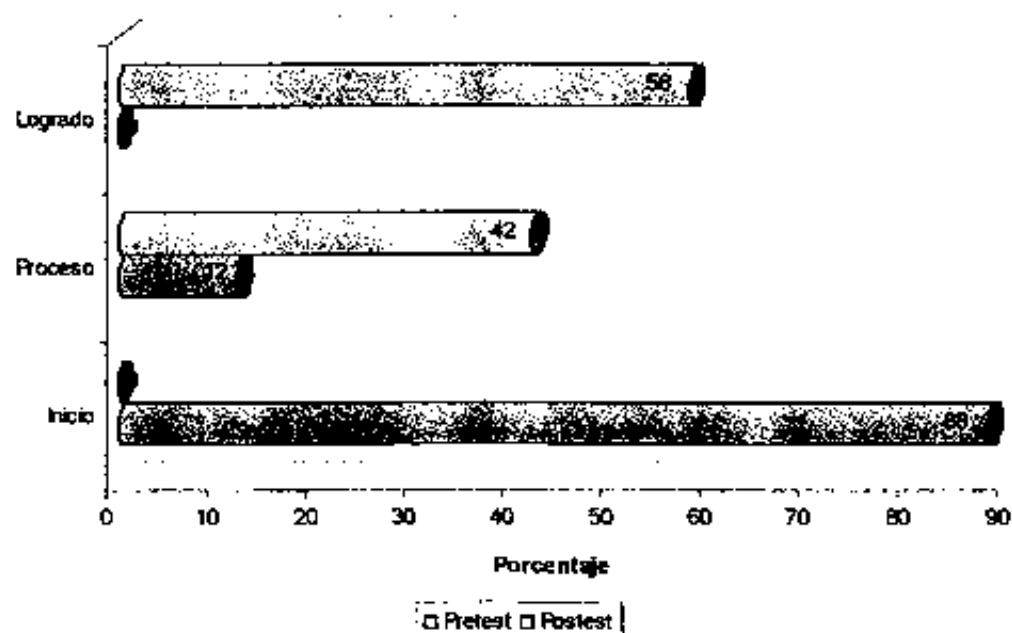
EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS, SEGÚN EL GRUPO EXPERIMENTAL.

EVALUACIÓN	Pre Test		Post Test	
	Abs.	%	Abs.	%
Inicio	23	88	0	0
Proceso	3	12	11	42
Logrado	0	0	15	58
TOTAL	26	100	26	100

Fuente: Pre y pos test aplicados por las investigadoras

GRÁFICO N° 02

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA IE N° 288, SEGÚN GRUPO EXPERIMENTAL

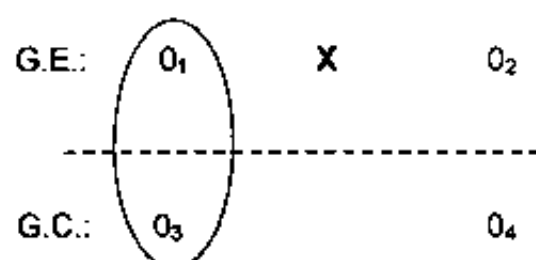


Interpretación:

Según el gráfico N° 02 se observa que la evaluación de los aprendizajes obtenidos en el pre test del grupo control, el 88% del total de los 26 niños y niñas investigados se encuentra en inicio, mientras que sólo un 12% están en proceso. Según el pos

test obtenido de la evaluación de los aprendizajes en el grupo control, el 42% de los niños se encuentran en proceso y el 58% es decir 15 de ellos están en logrado.

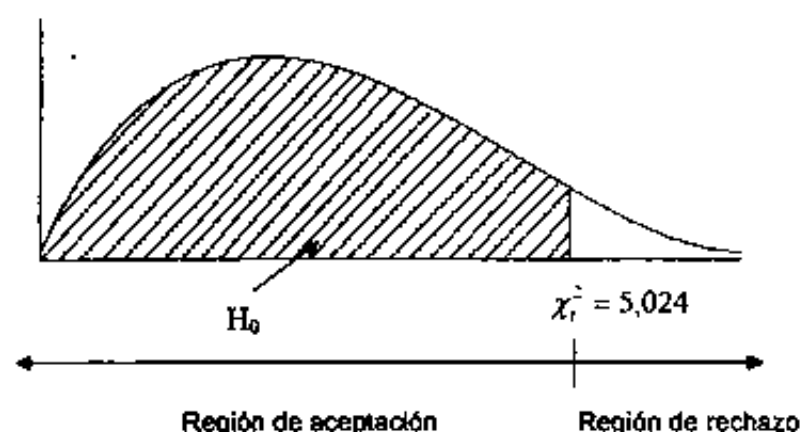
1 ANÁLISIS DEL DISEÑO DE INVESTIGACIÓN N° 1.



CUADRO N° 05

CONTRASTACIÓN ESTADÍSTICA PARA DEMOSTRAR LA EQUIVALENCIA INICIAL DE GRUPOS, EXPERIMENTAL Y CONTROL RESPECTO A LOS APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS.

PRE TEST	HIPÓTESIS	χ^2	χ^2 con gl=1	DECISIÓN
Grupo Experimental Grupo Control	$H_0 : P_{O_1} = P_{O_3}$ $H_1 : P_{O_1} \neq P_{O_3}$	2.25	5.024	Acepta H_0

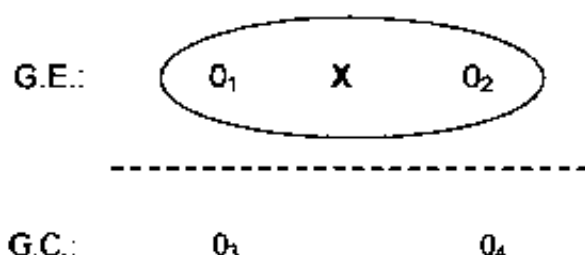


Interpretación:

Se observa en la curva de Gauss que el valor del estadístico de prueba Chi cuadrado calculado (2.25) cae dentro de la región de aceptación significando que los

aprendizajes significativos mostrados en los niños y niñas de 4 años de la IE N° 288 de la ciudad de Rioja no han variado, se mantiene equivalente en pre test de los grupos experimental y control.

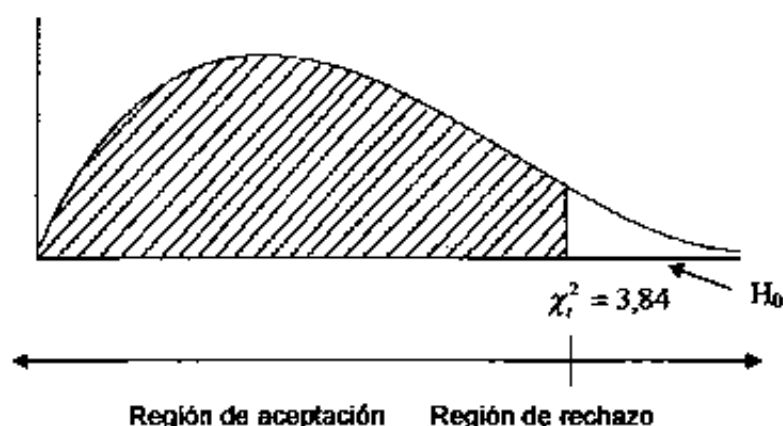
2 ANÁLISIS DEL DISEÑO DE INVESTIGACIÓN N° 2.



CUADRO N° 06

PRUEBA DE HIPÓTESIS PARA DETERMINAR EL EFECTO DIFERENCIAL QUE HA PRODUCIDO LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA LÚDICA "CARITAS FELICES" EN LOS APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I. N° 288 – RIOJA.

GRUPO EXPERIMENTAL	HIPÓTESIS	χ^2_c	χ^2_r con gl=1	DECISIÓN
POS TEST	$H_0 : P_{O_1} = P_{O_3}$	21.04	3.84	Acepta H_1
PRE TEST	$H_1 : P_{O_2} > P_{O_4}$			

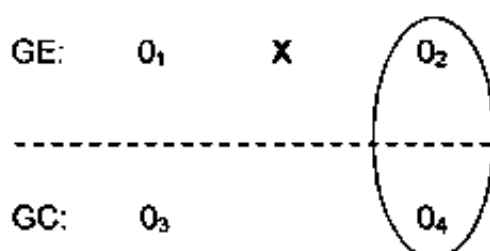


Interpretación:

Se observa en la curva de Gauss que el valor del estadístico de prueba Chi cuadrado tabular (3,84) es inferior al valor Chi cuadrado calculado (21,04), lográndose aceptar H_1 . Significando que los aprendizajes de los niños y niñas

niños obtenidos en el pre test es igual al aprendizaje obtenido en el post test. Es decir que la aplicación de la enseñanza convencional no ha producido efectos diferenciales en el grupo control.

4 ANÁLISIS DEL DISEÑO DE INVESTIGACIÓN N° 4.



CUADRO N° 08

PRUEBA DE HIPÓTESIS PARA DETERMINAR EL EFECTO QUE HA PRODUCIDO LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA LÚDICA "CARITAS FELICES" EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I. N° 288 - RIOJA.

POS TEST	HIPÓTESIS	χ^2	χ^2 con gl=1	DECISIÓN
GRUPO EXPERIMENTAL	$H_0: P_{O_1} = P_{O_2}$	24.04	3.84	Acepta H_1
GRUPO CONTROL	$H_1: P_{O_1} > P_{O_2}$			



Interpretación:

Se observa en la curva de Gauss que el valor del estadístico de Chi cuadrado calculado (24.04) es superior al valor crítico Chi cuadrado tabular (3.84), lográndose aceptar H_1 con un nivel de significancia del 5% y un grado de libertad. Significando que la aplicación de la Estrategia Lúdica "Caritas Felices" ha desarrollado significativamente el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 4 años,

evidenciando que la evaluación obtenida en el post test del grupo experimental es superior al obtenido en el post test del grupo control. Es decir que la aplicación de la Estrategia Lúdica ha producido efectos en el logro de desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de 4 años de la IE N° 288 - Rioja.

CUADRO N° 09

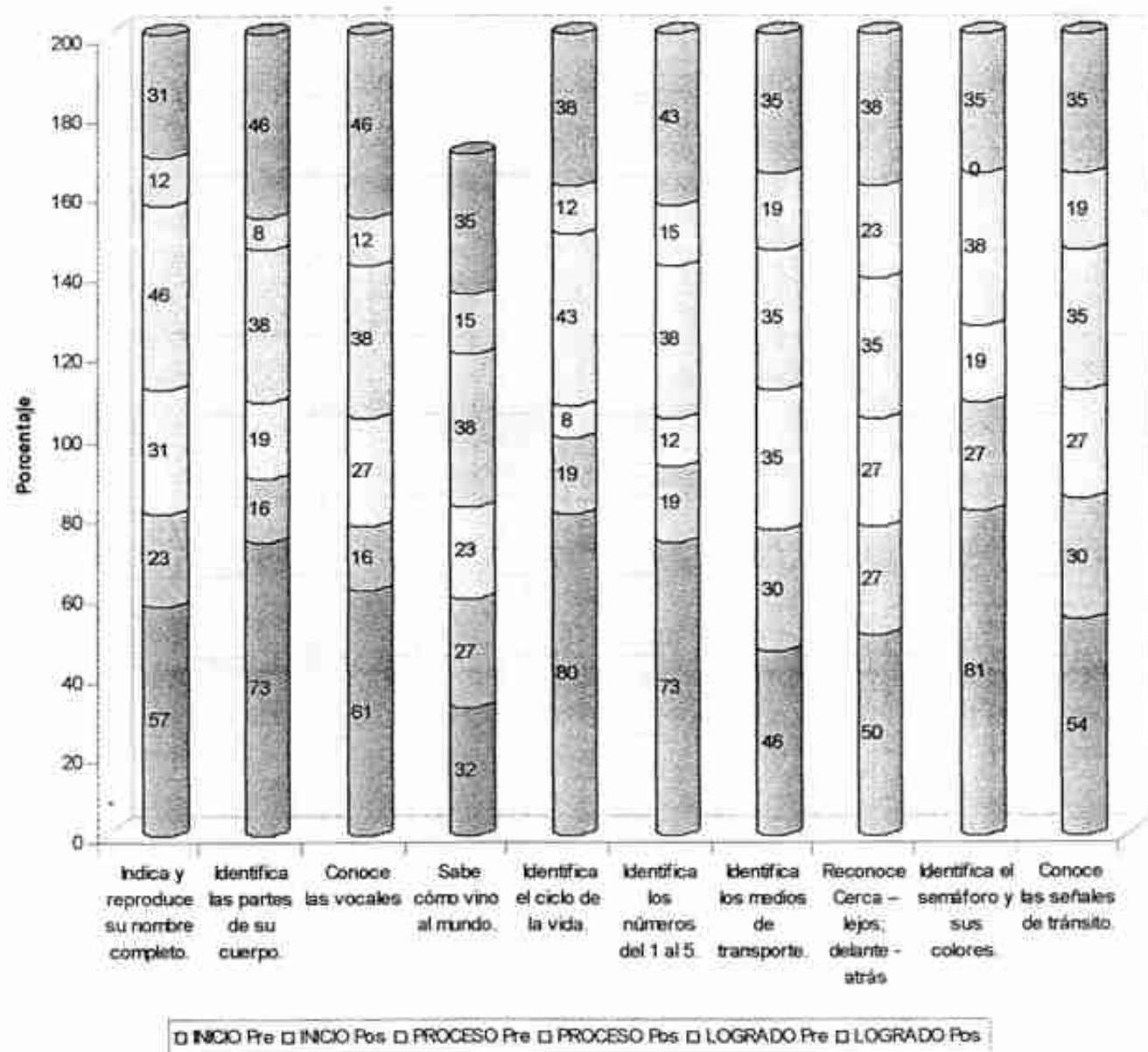
DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO A NIVEL CONCEPTUAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N° 288, SEGÚN PRE Y POS TEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL.

Evaluación	INICIO				PROCESO				LOGRADO			
	Pre		Post		Pre		Post		Pre		Post	
	Abs.	%	Abs.	%	Abs.	%	Abs.	%	Abs.	%	Abs.	%
1. Identifica su sexo y nombre completo	15	57	6	23	8	31	12	46	3	12	8	31
2. Identifica las partes de su cuerpo	19	73	4	16	5	19	10	38	2	8	12	46
3. Reconoce las vocales	16	61	4	16	7	27	10	38	3	12	12	46
4. Sabe cómo vino al mundo	16	32	7	27	6	23	10	38	4	15	9	35
5. Identifica el ciclo de la vida	21	80	5	19	2	8	11	43	3	12	10	38
6. Identifica los números del 1 al 5	19	73	5	19	3	12	10	38	4	15	11	43
7. Identifica los medios de transporte	12	46	8	30	9	35	9	35	5	19	9	35
8. Reconoce Cerca – lejos; arriba -abajo	13	50	7	27	7	27	9	35	6	23	10	38
9. Identifica el semáforo y sus colores	21	81	7	27	5	19	10	38	0	0	9	35
10. Conoce las señales de tránsito	14	54	8	30	7	27	9	35	5	19	9	35

Fuente: Aplicación del pre y pos test

GRÁFICO N° 03

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO A NIVEL CONCEPTUAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N° 288, SEGÚN PRE Y POS TEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL



Interpretación:

Se observa en el gráfico N° 03, el desarrollo del aprendizaje significativo a nivel conceptual de los niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 288.

El 31% del total de los niños y niñas en el pos test ha desarrollado un aprendizaje logrado al indicar y reproducir su nombre completo, también obtuvo un aprendizaje en proceso 46% y un aprendizaje en inicio en 23%.

El 46% del total de los niños y niñas en el pos test ha desarrollado un aprendizaje logrado al identificar las partes de su cuerpo y a reconocer las vocales, también obtuvo un aprendizaje en proceso 38% y un aprendizaje en inicio en 16%.

El 35% del total de los niños y niñas en el pos test ha desarrollado un aprendizaje logrado al saber cómo vino al mundo, también obtuvo un aprendizaje en proceso 38% y un aprendizaje en inicio en 27%.

El 38% del total de los niños y niñas en el pos test ha desarrollado un aprendizaje logrado al identificar el ciclo de la vida, también obtuvo un aprendizaje en proceso 43% y un aprendizaje en inicio en 19%.

El 43% del total de los niños y niñas en el pos test ha desarrollado un aprendizaje logrado al identificar los números del 1 al 5, también obtuvo un aprendizaje en proceso 38% y un aprendizaje en inicio en 19%.

El 35% del total de los niños y niñas en el pos test ha desarrollado un aprendizaje logrado al identificar los medios de transporte, también obtuvo un aprendizaje en proceso 35% y un aprendizaje en inicio en 30%.

El 38% del total de los niños y niñas en el pos test ha desarrollado un aprendizaje logrado al reconocer Cerca – lejos; delante – atrás, también obtuvo un aprendizaje en proceso 35% y un aprendizaje en inicio en 27%.

El 35% del total de los niños y niñas en el pos test ha desarrollado un aprendizaje logrado al identificar el semáforo y sus colores, también obtuvo un aprendizaje en proceso 38% y un aprendizaje en inicio en 27%.

El 35% del total de los niños y niñas en el pos test ha desarrollado un aprendizaje logrado al conocer las señales de tránsito, también obtuvo un aprendizaje en proceso 35% y un aprendizaje en inicio en 30%.

Evidenciando que el aprendizaje significativo a nivel conceptual del pos test ha desarrollado significativamente respecto al pre test.

CUADRO N° 10

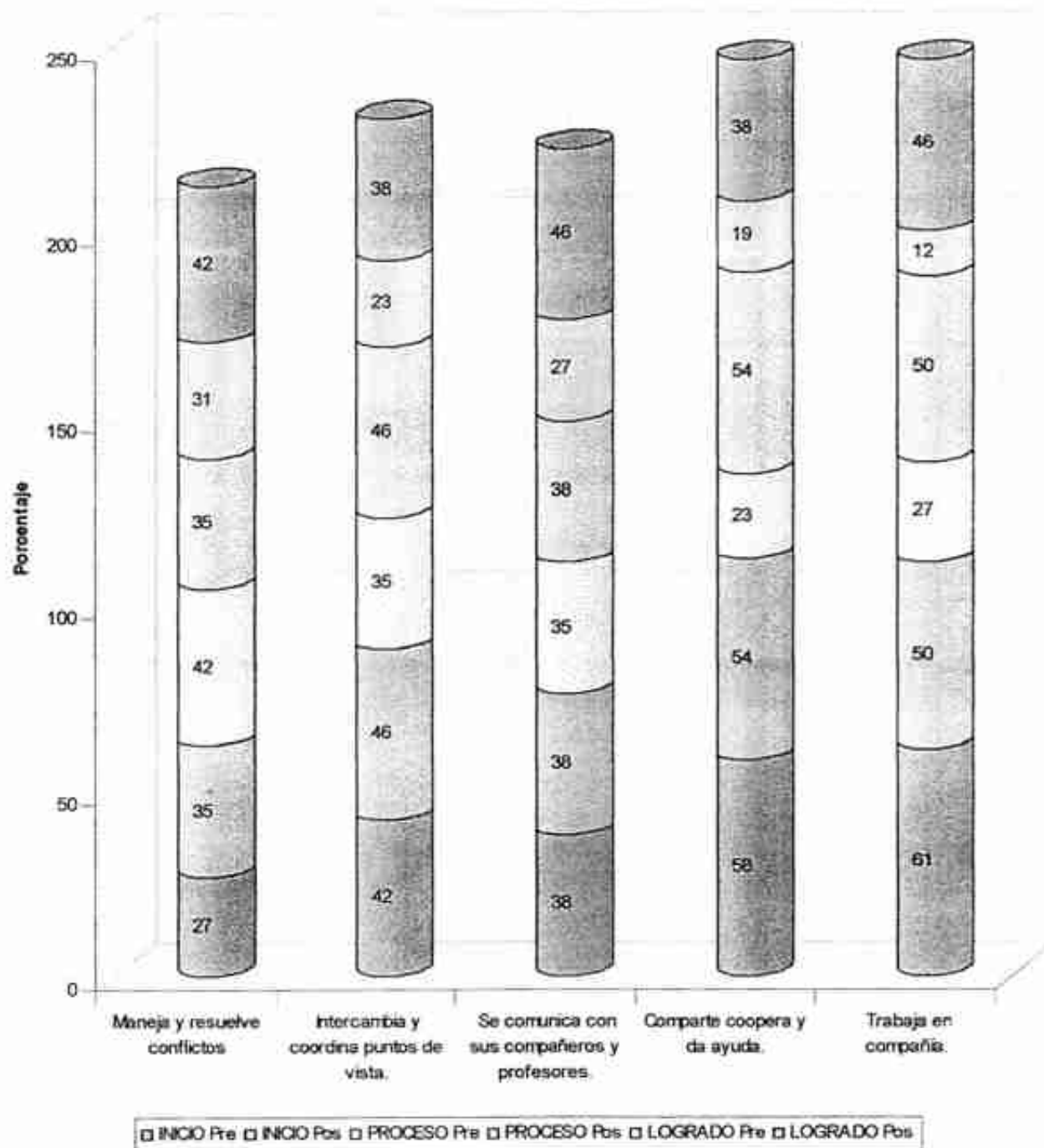
DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO A NIVEL PROCEDIMENTAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N° 288, SEGÚN PRE Y POS TEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL.

Evaluación	INICIO				PROCESO				LOGRADO			
	Pre		Post		Pre		Post		Pre		Post	
	Abs.	%	Abs.	%	Abs.	%	Abs.	%	Abs.	%	Abs.	%
1. Maneja y resuelve conflictos	7	27	6	35	11	42	9	35	8	31	11	42
2. Intercambia y coordina puntos de vista.	11	42	4	46	9	35	12	46	6	23	10	38
3. Se comunica con sus compañeros y profesores.	10	38	4	38	9	35	10	38	7	27	12	46
4. Comparte, coopera y da ayuda.	15	58	2	54	6	23	14	54	5	19	10	38
5. Trabaja en grupo.	16	61	1	50	7	27	13	50	3	12	12	46

Fuente: Aplicación del pre y pos test

GRÁFICO N° 04

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO A NIVEL PROCEDIMENTAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N° 288, SEGÚN PRE Y POS TEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL



Interpretación:

Se observa el gráfico N° 04, el desarrollo del aprendizaje significativo a nivel procedimental de los niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 288.

El 42% del total de los niños y niñas en el pos test ha desarrollado un aprendizaje logrado al saber manejar y resolver conflictos entre sus compañeros, también obtuvo un aprendizaje en proceso y en inicio 35%.

El 38% del total de los niños y niñas ha desarrollado en el pos test un aprendizaje logrado al intercambiar y coordinar puntos de vista en la clase, también obtuvo un aprendizaje en proceso y en inicio en 46%.

El 46% del total de los niños y niñas ha desarrollado en el pos test un aprendizaje logrado al saber comunicarse con sus compañeros y profesores durante la clase, también obtuvo un aprendizaje en proceso y un aprendizaje en inicio en 38%.

El 38% del total de los niños y niñas ha desarrollado en el pos test un aprendizaje logrado al compartir cooperar y brindar ayuda entre sus compañeros, también obtuvo un aprendizaje en proceso y un aprendizaje en inicio en 54%.

El 46% del total de los niños y niñas ha desarrollado en el pos test un aprendizaje logrado al trabajar en compañía con sus compañeros, también obtuvo un aprendizaje en proceso y un aprendizaje en inicio en 50%.

CUADRO N° 11

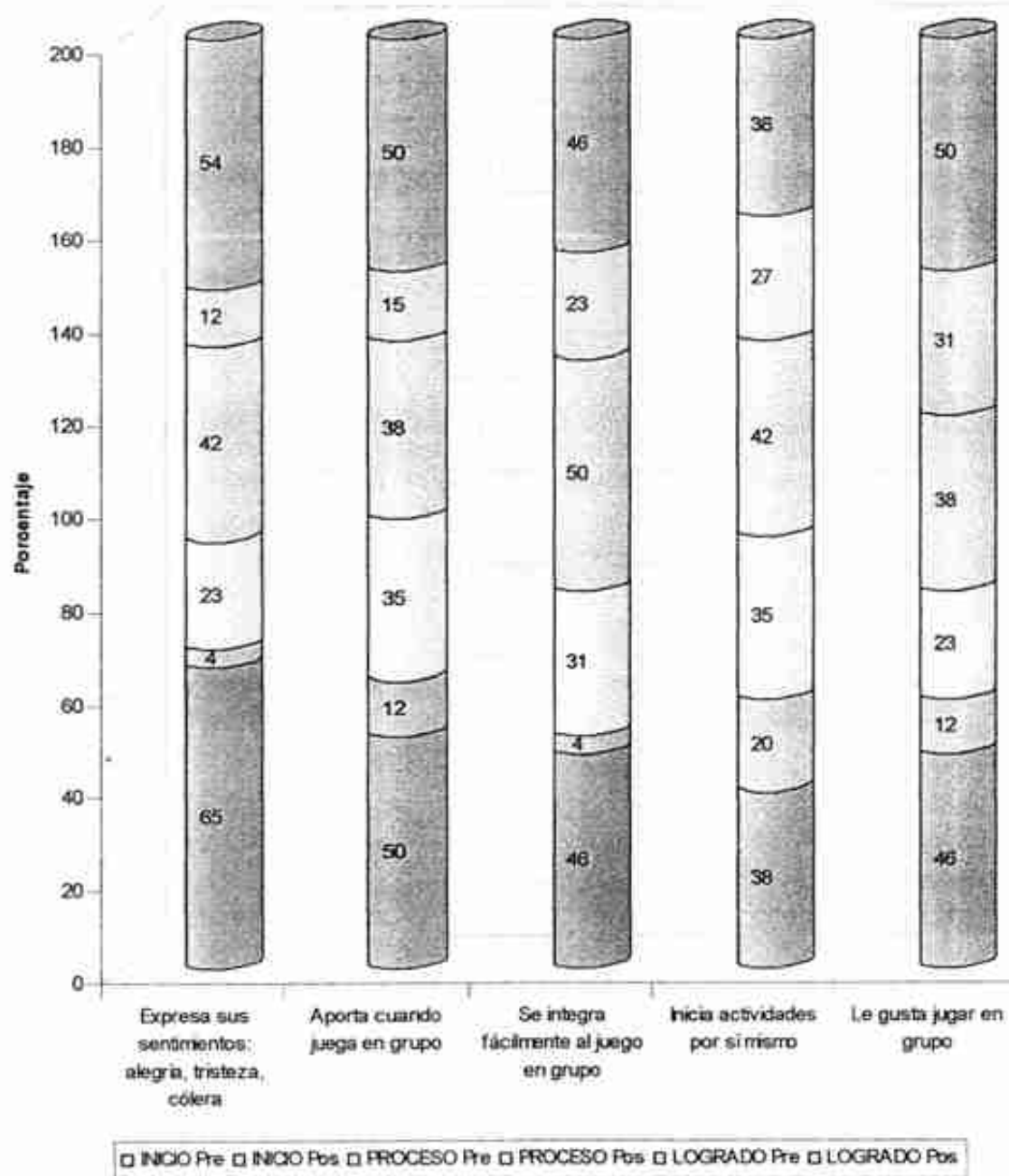
DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO A NIVEL ACTITUDINAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N° 288, SEGÚN PRE Y POS TEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL.

Evaluación	INICIO				PROCESO				LOGRADO			
	Pre		Post		Pre		Post		Pre		Post	
	Abs.	%	Abs.	%	Abs.	%	Abs.	%	Abs.	%	Abs.	%
1. Expresa sus sentimientos: alegría, tristeza, cólera	17	65	1	4	6	23	11	42	3	12	14	54
2. Aporta cuando juega en grupo	13	50	3	12	9	35	10	38	4	15	13	50
3. Se integra fácilmente al juego en grupo	12	46	1	4	8	31	13	50	6	23	12	46
4. Inicia actividades por sí mismo	10	38	5	20	9	35	11	42	7	27	10	38
5. Le gusta jugar en grupo	12	46	3	12	6	23	10	38	8	31	13	50

Fuente: Aplicación del pre y pos test

GRÁFICO N° 05

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO A NIVEL ACTITUDINAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N° 288, SEGÚN GRUPO EXPERIMENTAL



Interpretación:

Se observa en el gráfico N° 05, el desarrollo del aprendizaje significativo a nivel actitudinal de los niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 288.

El 54% del total de los niños y niñas en el pos test ha desarrollado un aprendizaje logrado al expresar sus sentimientos: alegría, tristeza y cólera entre sus compañeros, también obtuvo un aprendizaje en proceso y en inicio 35%.

El 50% del total de los niños y niñas ha desarrollado en el pos test un aprendizaje logrado al dar aportes cuando juega en grupo con sus compañeros, también obtuvo un aprendizaje en proceso en inicio en 46%.

El 46% del total de los niños y niñas ha desarrollado en el pos test un aprendizaje logrado al integrarse fácilmente al juego en grupo con sus compañeros, también obtuvo un aprendizaje en proceso y un aprendizaje en inicio en 38%.

El 38% del total de los niños y niñas ha desarrollado en el pos test un aprendizaje logrado al iniciar actividades por sí mismo en la clase, también obtuvo un aprendizaje en proceso y un aprendizaje en inicio en 54%.

El 50% del total de los niños y niñas ha desarrollado en el pos test un aprendizaje logrado al gustarle jugar en grupo con sus compañeros, también obtuvo un aprendizaje en proceso y un aprendizaje en inicio en 50%.

CAPITULO IV

DISCUSION DE RESULTADOS

Los resultados obtenidos a través de la Estrategia Lúdica "CARITAS FELICES" nos demuestra la influencia ejercida en el aprendizaje significativo de los niños(as) de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 288 de la ciudad de Rioja. A través de los instrumentos elaborados (pre y post test) se demuestra estadísticamente resultados que a continuación se sustenta:

El aprendizaje significativo en sus tres contenidos: conceptual, procedimental y actitudinal, según el cuadro N° 03 se ha desarrollado significativamente ya que el juego bien orientado es una fuente de grandes provechos, además porque jugar es la actividad principal del niño(a) que lo abarca todo en su vida.

Estos resultados se sustentan porque el tiempo que emplean los niños(as) para jugar es un tiempo para aprender, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo un espíritu de sociabilidad. De acuerdo con **GERVILLA** (1995), considera que el juego tiene un rol muy importante y éste debe ser utilizado en las aulas como base de las actividades diarias, relacionando los centros de interés o unidades de trabajo con actividades lúdicas encaminadas a conseguir determinados aprendizajes. De otro lado **MUJINA** (1983, citado por **VIAL**, 1988), también nos indica que el juego origina cambios cualitativos en el niño(a) estimulando el desarrollo de sus estructuras mentales.

Según los cuadros N° 01 y 02, el pre y post test aplicado al grupo control arroja resultados análogos, lo que determina que no ha habido ninguna influencia en cuanto a su aprendizaje, las estructuras mentales de los niños(as) no han sido

modificadas, porque no ha existido un mediador en su aprendizaje a lo que **TORRES** y **COLLS** (1991), señalan que debe haber un sujeto mediador y estrategias previamente planificadas, en su propias palabras se indica: *"...es el aprendizaje en el que el alumno desde lo que sabe (pre conceptos), y gracias a la manera como el profesor le presenta la nueva información (función mediadora), reorganiza su conocimiento del mundo (esquemas cognitivos)... es por eso que el aprendizaje significativo se pone al servicio de la actividad lúdica"*.

En el cuadro N° 04 del grupo experimental, al ser aplicado el pre test, los resultados demuestran que los niños están en la escala de inicio, por el hecho que según manifiesta **GARCIA** y **VILLALOBOS** (2003), de que los docentes se esfuerzan por aplicar estrategias de juego en sus actividades, sin embargo tienen limitaciones de concepción y de procedimientos al aplicar éstas.

De acuerdo al diseño de investigación N° 04 y al cuadro N° 08, se observa una $X_c=24.04$ y una $X_i = 3.84$, con un valor de significancia del 5% lo cual nos demuestra que estos resultados concuerdan con lo que **CHATEAU** (1946) manifiesta: *"...contribuye a desarrollar el espíritu constructivo, la imaginación, y la capacidad de sistematizar, además de llevar al trabajo, sin el cual no habría ni ciencia ni arte"*. Del mismo modo **VYGOTSKI** (1988), señala: *"El niño avanza esencialmente a través de la actividad lúdica. Sólo en ese sentido puede considerarse el juego como una actividad conductora que determina la evolución del niño"*

Es por ello, el juego es la base existencial de la infancia, en un hecho trascendente en la vida escolar, se constituye en un modo peculiar de interacción con el medio que lo rodea. En mucho de los centros de educación inicial el juego está vedado solo

a las horas de recreo, frente a éste hecho se desconoce el poder que tiene el juego, siendo éste el medio más importante para educar, tal como lo indica **GARCIA (2002)**, que el juego despierta el interés y motiva el aprendizaje del niño.

La investigación realizada permite afirmar que el juego reafirma potencialmente el aprendizaje significativo; tal como indica **MINERVA (2000)**, que un juego bien planificado fácilmente cubre la integración de los diversos contenidos de las diferentes áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera; por eso, al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se puede generar cualidades como la creatividad, el deseo, y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con mas seguridad, y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos.

Se debe considerar que el juego constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea.

CONCLUSIONES

Concluido el proceso de investigación y habiéndose contrastado las hipótesis planteadas, las conclusiones son las siguientes:

- ✧ La aplicación de la Estrategia Lúdica **"CARITAS FELICES"** ha desarrollado significativamente el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 4 años, evidenciando que la evaluación obtenida en el post test del grupo experimental (21.04) es superior al obtenido en el post test del grupo control (0.5). Es decir que la aplicación de la Estrategia Lúdica ha producido efectos significativos en el logro de desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de 4 años de la IE N° 288 - Rioja.
- ✧ Los aprendizajes significativos mostrados inicialmente en los niños y niñas de 4 años de la IE N° 288 de la ciudad de Rioja no han variado, se mantiene equivalente en el pre test de los grupos experimental y control, con un valor de (2.25) que cae dentro de la región de aceptación.
- ✧ La Estrategia Lúdica "Caritas Felices" desarrolló un aprendizaje significativo a **NIVEL CONCEPTUAL**, con el indicador **EN PROCESO**, para la identificación de su sexo, nombre completo, sabe como vino al mundo, e identifica el ciclo de la vida, y **DE LOGRADO**, para la identificación de las partes de su cuerpo, reconoció las vocales, identifico los números del 1 al 5, arriba-abajo, cerca-lejos y las señales de tránsito.

- ✧ La Estrategia Lúdica "Caritas Felices" desarrolló un aprendizaje significativo a **NIVEL PROCEDIMENTAL**, con el indicador **EN PROCESO**, intercambiar y coordinar puntos de vista, compartir, cooperar, ayudar, y trabajar en grupo; y **DE LOGRADO**, para los niños y niñas que se comunicaron con sus profesores y compañeros de igual modo manejaron y resolvieron conflictos.

- ✧ La Estrategia Lúdica "Caritas Felices" desarrolló un aprendizaje significativo a **NIVEL ACTITUDINAL**, con el indicador **EN PROCESO**, para integrarse fácilmente al grupo, e iniciaron actividades por sí mismo, y **DE LOGRADO**, para los niños y niñas que expresaron sus sentimientos de alegría, tristeza, o c

RECOMENDACIONES

Del siguiente trabajo de investigación, se recomienda lo siguiente:

- + La Estrategia Lúdica **"CARITAS FELICES"** debe ser aplicada en las Instituciones de Educación Inicial y en especial en la I.E.I. N° 288 de la ciudad de Rioja, ya que las actividades lúdicas bien organizadas desarrollan potencialmente el aprendizaje significativo en sus tres contenidos: Conceptual, procedimental y actitudinal.
- + A los docentes de educación inicial poner mayor énfasis en las actividades lúdicas, no poniendo de manifiesto que son una pérdida de tiempo o que deben ser practicadas solamente en las horas de recreo.
- + Mayor difusión de las actividades lúdicas en los centros de educación inicial, porque hasta ahora poco se conoce del valor que puede tener al ser aplicadas correctamente, y es labor de los docentes para poder aprender jugar correctamente sobre todo en niños cohibidos y poco sociables.
- + A los padres de familia incentivar y apoyar a sus niños en el juego, reconociendo que es parte fundamental de sus vidas y que genera aprendizajes si son aplicadas debidamente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. AUSUBEL, D. P. (1963). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Edit. "Paidós", Edic. Gral., Barcelona – España.
2. AUSUBEL, D. P. (1976). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. Edit. "Trillas", Edic. 3^{ra}, México.
3. BRUNER, J. (1973). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Compilación de José Luis Linaza. Edit. "Alianza", Madrid – España.
4. BUHLER (1928). *El desarrollo espiritual del niño*. Edit. "Paidós", Edic. 3^{ra}, Barcelona – España.
5. CAÑEQUE, H. (1993). *Juego y vida*. Edit. "El Ateneo", Edic. 5^a, Buenos Aires – Argentina.
6. CALERO PÉREZ, Mavilo (1998). *"Educar Jugando"*; Edit. "San Marcos", Edic. General; LIMA- PERÚ.
7. CALDERÓN ALARCÓN, Viviana Isabel y OTROS (2001) "Estimulación Temprana", Edit. "GRÁFICA MÁRMOL"; ESPAÑA.
8. CHATEAU, J. (1946). *Psicología de los juegos infantiles*. Edit. "Kapelusz", Edic. Gral., Buenos Aires – Argentina.
9. CRAIG, Grace; (1994). *"Desarrollo Psicológico"*; Edit. "PRINTED HALL"; MÉXICO.
10. CRATTY, B. (1984). *Desarrollo intelectual. Juegos activos que lo fomentan*. Edit. "Pax", México.

11. ERIKSON, E. (1972). *Juego y actualidad*. Edit. "Grijalbo", Edic. Gral., Barcelona – España.
12. GARCÍA NÚÑEZ, J. A. y FERNÁNDEZ VIDAL, F. (1994). *Juego y Psicomotricidad*. Edit. CEPE, Madrid.
13. GARCÍA RIVERA, Aurelia y GERMÁN VILLALOBOS, Maryluz (2003). *Grado de dominio del juego como recurso pedagógico de los docentes*. Tarapoto: Instituto Superior Pedagógico Público – Tarapoto, Nivel Inicial.
14. GARVEY, C. (1985). *El juego infantil*. Edic. 4ª, Edit. "Morata", Madrid – España.
15. GERVILLA CASTILLO, A. (1993). *El aprendizaje por descubrimiento en Educación Infantil*. Edit. "Cincel", Edic. 1ª, Madrid – España.
16. HUIZINGA, J. (1968). *Homo ludens*. Edit. "Alianza", Edic. Gral., Madrid – España.
17. LAROS TICONA, Marlene; (1999). *"Materiales Didácticos y Juegos para Educación Inicial"*. Edit. "ABEDUL"; Lima.
18. LÁZARO LÁZARO, A. (1990). *El juego en el desarrollo del niño. Psicomotricidad. Revista de estudios y experiencias*. Edit. "CITAP" Madrid: 35, 83, 92.
19. DÍAZ MIRANDA, Laura; ESTRADA CAMBA, Patricia y Otros; (2004). *"La empatía, clave para la disciplina dentro del aula preescolar"*; Edit. "PRINTED HALL"; México.
20. GUIA PARA PADRES CULTURAL S.A., (1985). Edit. "Polígono Industrial Arroyomolinos". Madrid – España.

21. MEDAURA, Olga y MONFARRELL, Alicia; (1987). *"Aprendizaje Afectivo"*. Edit. "HUMANITAS"; Buenos Aires – Argentina.
22. MINISTERIO DE EDUCACION; (1996). *"Estrategia de Metodología Activa"*. Plan Nacional de Capacitación. Lima – Perú.
23. MUSSEN CONGER, Kagan; (1991). *"Desarrollo de la Personalidad en el Niño"*; Edic. Segunda; Edit. "TRILLAS"; México.
24. MUNSIGER, Mary; (1984). *"Desarrollo del Niño"*. Edic. Tercera; Edit. "INTERAMERICANA"; México.
25. NAVARRO MORI, Rosa Isabel (2003). *"El juego en el área de Comunicación Integral y su influencia en los niños de 4 y 5 años"*. Tarapoto: Instituto Superior Pedagógico Público – Tarapoto, Nivel Inicial.
26. ORTEGA, R. y LOZANO, T., (1990). *Jugar y aprender. Una estrategia de intervención educativa*. Edit. "Diada Editoras", Edic. Gral., SEVILLA – España.
27. PARCERISA ARAN, A. (2000). *El constructivismo en la práctica*. Edit. "Cotás, S.L.", Edic. 5^{ta}, Barcelona – España.
28. PIAGET, J. (1971). *La formación del símbolo en el niño*. Edit. Fondo de Cultura Económica. Edic. 1^a, México.
29. PIAGET, J. (1976). *Psicología del niño*. Edit. Morata. Edic. 12^a, Madrid – España.
30. RUSSEL, A. (1970). *El juego de los niños*. Edit. "Herder", edic. 5^a, Barcelona – España.

31. SAAVEDRA YOSHIDA, Susy y OTROS; (1998). *Estimulación Temprana*; Edit. "ABEDUL" Lima – Perú.
32. SANTAMARÍA, Sandra (2004). *La actividad lúdica como estrategia básica para el desarrollo de la socialización del niño de la comunidad de Yare-Venezuela*. Caracas: Universidad José María Vargas. Facultad de Educación, Mención: Preescolar.
33. TORO LÓPEZ, Arleen, *Cómo juegan los niños*, [en línea]. M.ED. (1998) *Universidad Pontificia Católica de Puerto Rico*. Dirección URL: <<http://www.contexto-educativo.com.ar.html>>. Consulta: 20 Junio 2006.
34. TORRES PERDOMO, M. E. y PELEGRIN SANDOVAL, Graciela (1991). *Literalidad en la Educación Básica*. Edit. "Consejo de Publicaciones de la ULA", Edic. Gral. Mérida – España.
35. VELÁSQUEZ CALLADO, Carlos (2000). *El juego infantil y sus posibilidades educativas*. Edit. "Maestro", Edic. Gral., Valladolid – España.
36. VIAL, J. (1988). *Juego y educación. Las ludotecas*. Edit. "Akal", Edic. Gral Madrid – España.
37. VIGOTSKY, L. S. (1966). *El papel del juego en el desarrollo del niño*. En *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Edit. "Grijalbo", Edic. Gral., Barcelona – España.
38. VYGOTSKI, L. S. (1988). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Edit. "Grijalbo", Edic. 1^{era}, Barcelona – España.
39. WALLON, H. (1974). *La evolución psicológica del niño*. Edit. "Grijalbo", Edic. 3^{era}, México.

40. WINNICOTT, D.W. (1986). *Realidad y juego*. Edit. "Gedisa", Edic. Gral., Barcelona – España.

PÁGINAS ELECTRÓNICAS

1. BORGES RAMOS, Héctor y GUTIÉRREZ R., Humberto. *Juegos Socializadores*, (1994). Dirección URL: <http://www.proteinlab.cl/SD_articulos.htm> [Consulta: 03 de marzo del 2006].
2. FERRERO, Federico. *El juego como actividad de enseñanza y aprendizaje*; (2003). Dirección URL: <http://www.andinia.com/articles/recreacionocio_ytiempolibre/juegos_y_entretenimientos/a23502.shtml> [Consulta: 23 de noviembre del 2006].
3. MINERVA TORRES, Carmen. *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. (2000). Dirección URL: <<http://www.preescolar.es/preescolar-juego-en-la-educacion-preescolar.html>> [Consulta: 15 enero del 2006].
4. NOGUERA NÚÑEZ, Kenia. *El juego en la Educación Sensorial de los preescolares con Deficiencias Auditivas*; (s/f). Dirección URL: <<http://www.ilustrados.com/publicaciones/EEuyyZkZpVLoGzSoGg.php#superior>> [Consulta: 05 de octubre del 2006].
5. VENGUER, A. *El hogar, una escuela de pensamiento*. (1996). Dirección URL: <<http://menweb.mineducacion.gov.co/lineamientos/preescolar/lineamientos-desarrollo-as-p?id=28-23k>> [Consulta: 03 de marzo del 2006].



ANEXOS

ANEXO N° 01

**APLICACIÓN DE LA PRUEBA ESTADÍSTICA CHI CUADRADO PARA HALLAR
EL VALOR CALCULADO.**

*** GRUPO CONTROL: POST TEST.**

1 A	1 B	+ 2 Total
19 C	5 D	24
- 20	6	26

Total

$$x_c^2 = \frac{(A - D - 1)^2}{A + D} = \frac{(4 - 1)^2}{4} = 2,25$$

*** GRUPO EXPERIMENTAL: POST TEST.**

0 A	3 B	+ 3 Total
0 C	23 D	23
- 0	26	26

Total

$$x_c^2 = \frac{(A - D - 1)^2}{A + D} = \frac{(23 - 1)^2}{23} = 21,04$$

* GRUPO CONTROL: POST TEST

	-	+	Total
+	2 A	0 B	2
-	24 C	0 D	24
Total	26	0	26

$$x_c^2 = \frac{(|A - D| - 1)^2}{A + D} = \frac{(2 - 1)^2}{2} = 0,5$$

* GRUPO EXPERIMENTAL: POST TEST.

	-	+	Total
+	0 A	0 B	0
-	0 C	26 D	26
Total	0	26	26

$$x_c^2 = \frac{(|A - D| - 1)^2}{A + D} = \frac{(26 - 1)^2}{26} = 24,04$$

ANEXO N° 02

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 288 "ANA SOFÍA
GUILLENA ARANA" - RIOJ

PRE TEST

DATOS INFORMATIVOS:

Nombres y Apellidos del niño/a:

INSTRUCCIONES:

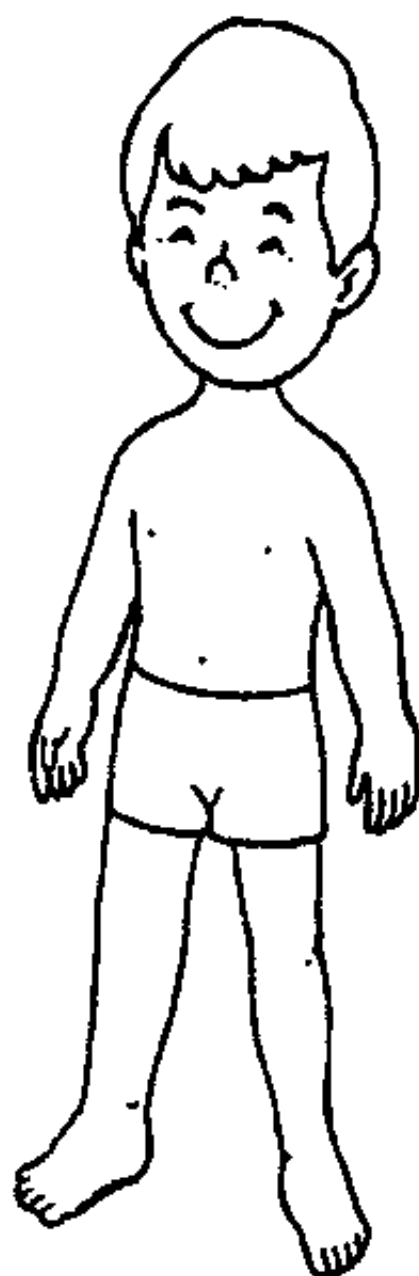
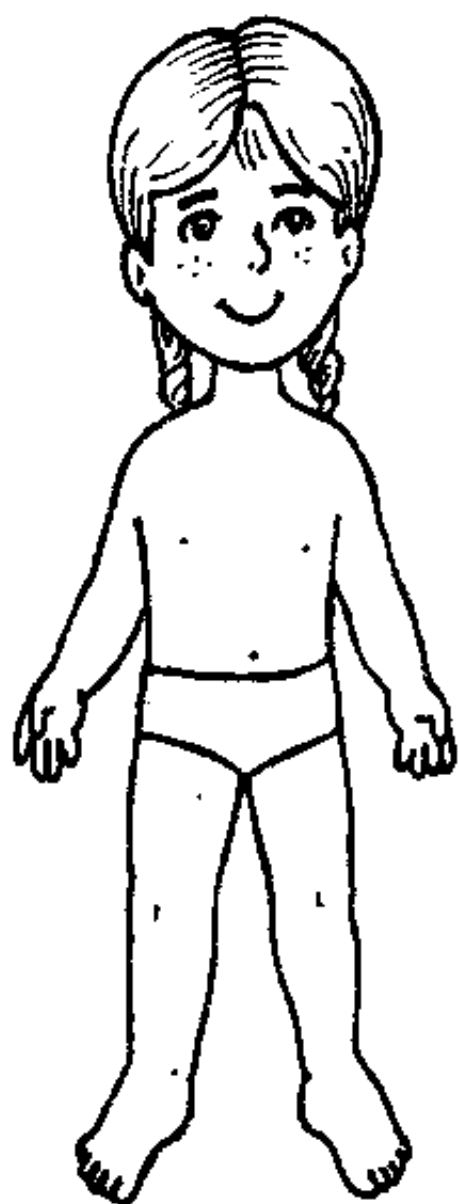
A continuación se detallan ítems respecto a contenidos conceptuales, donde el niño con la indicación de las investigadoras procederán a desarrollar debidamente.

1. Pinta según al sexo que perteneces y reproduce tu nombre.



MI NOMBRE ES:

2. Pinta las partes de tu cuerpo (cabeza, tronco y extremidades), en la figura que corresponda.



3. Relaciona las vocales con figura que le corresponde.

i



u



a



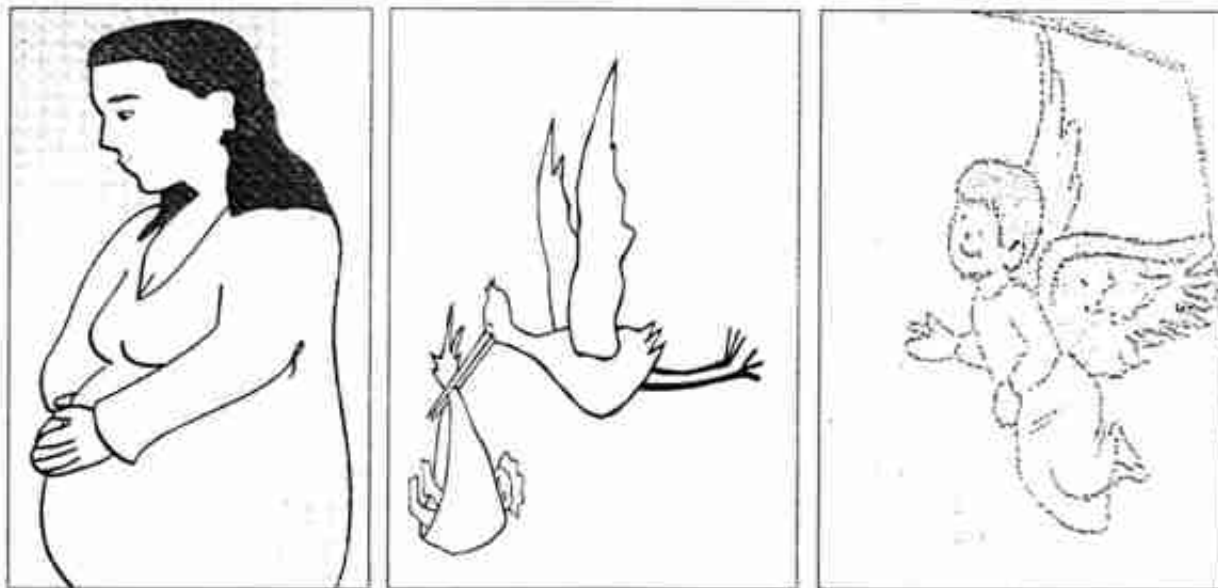
e



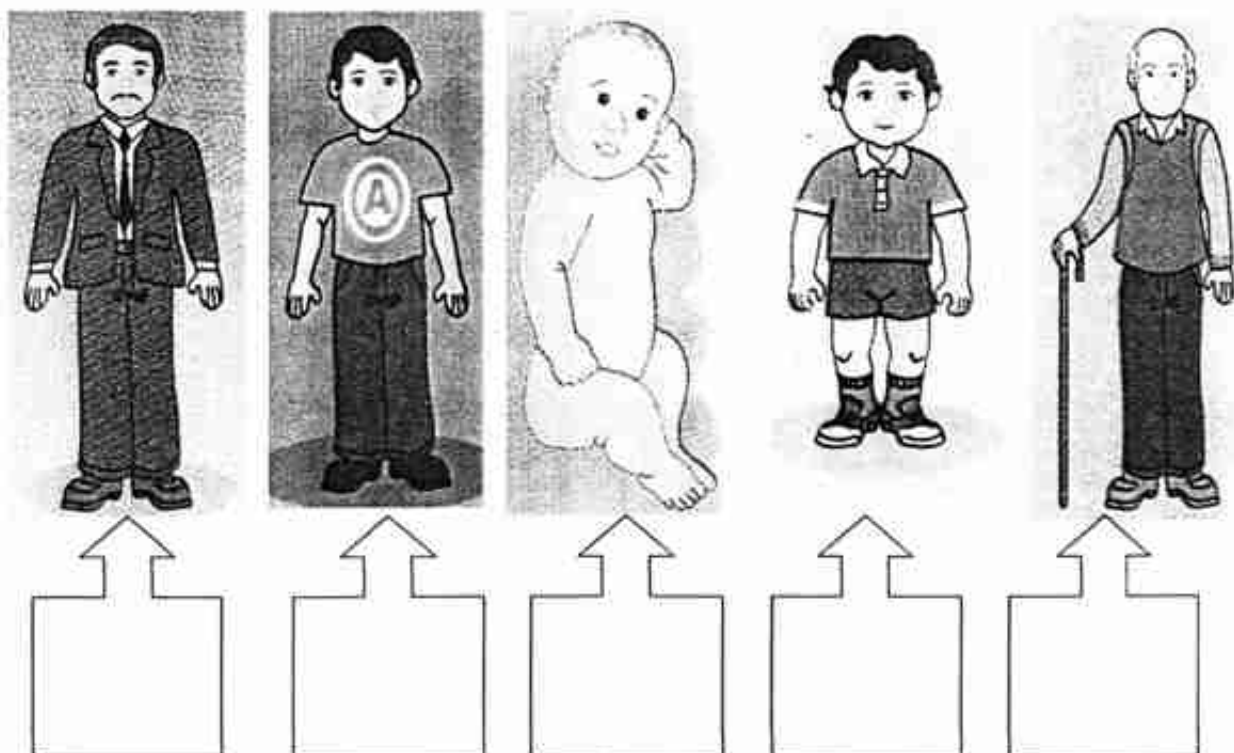
o



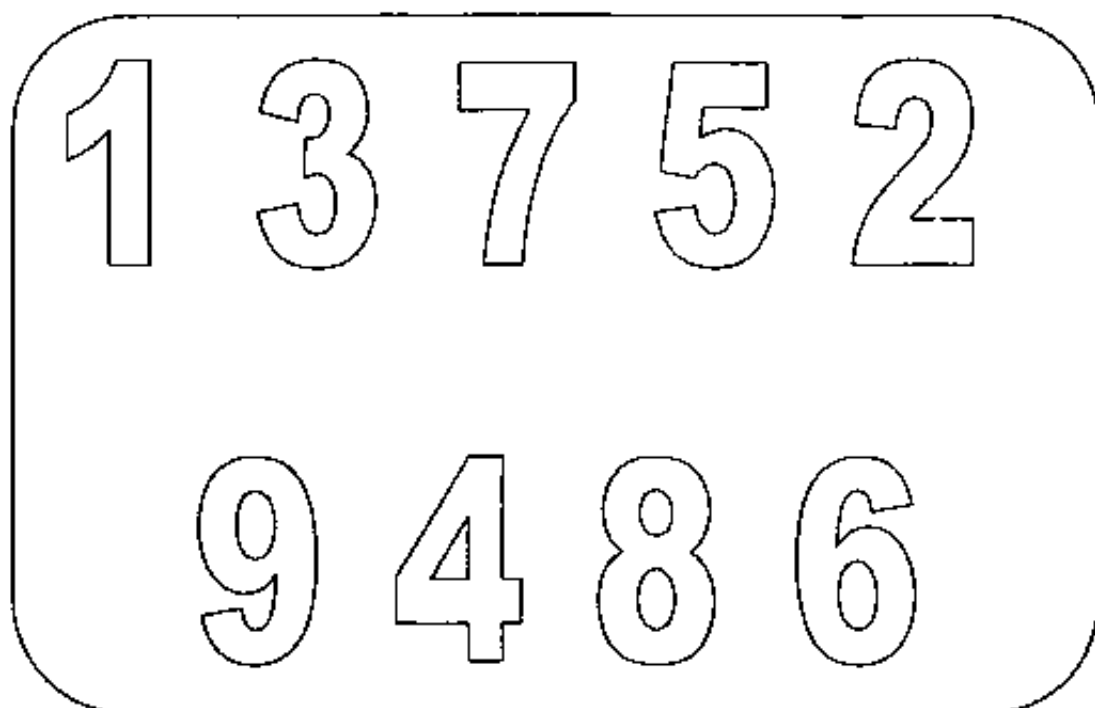
4. Pinta la figura según como viniste al mundo.



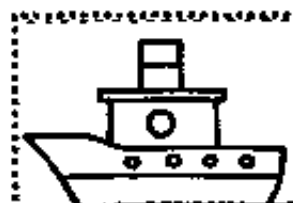
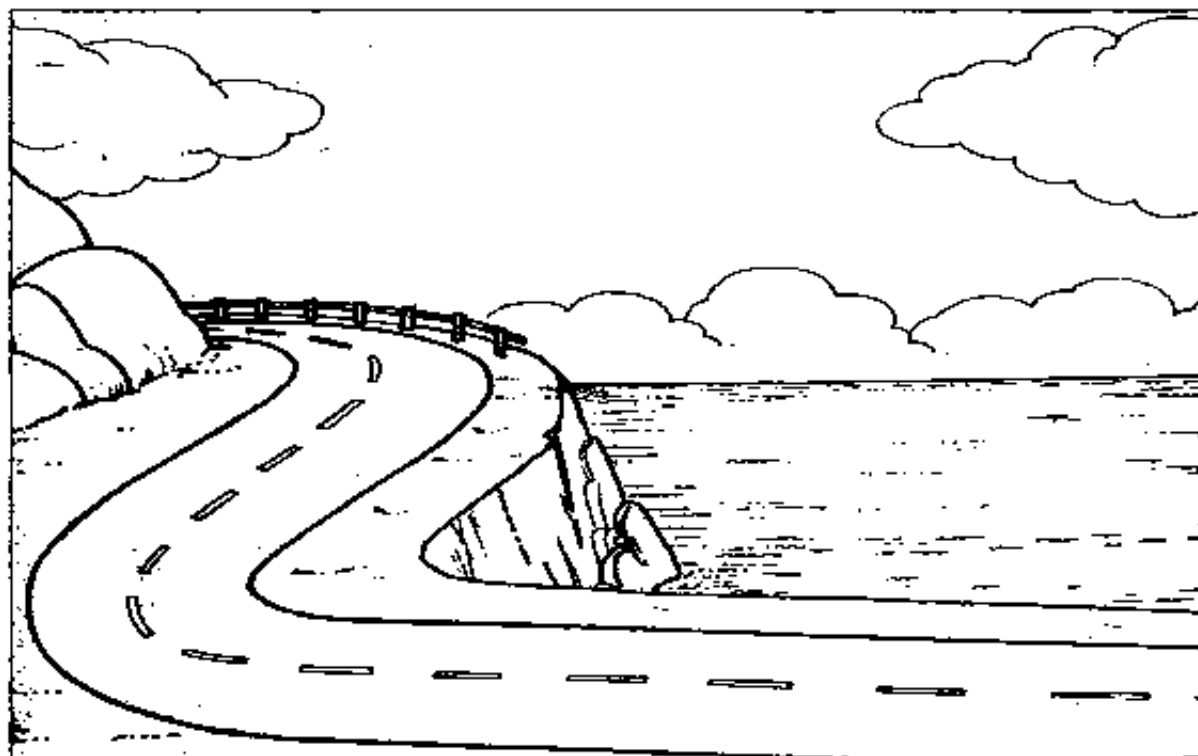
5. Identifica el ciclo de la vida, colocando el número de menor a mayor, según corresponda.



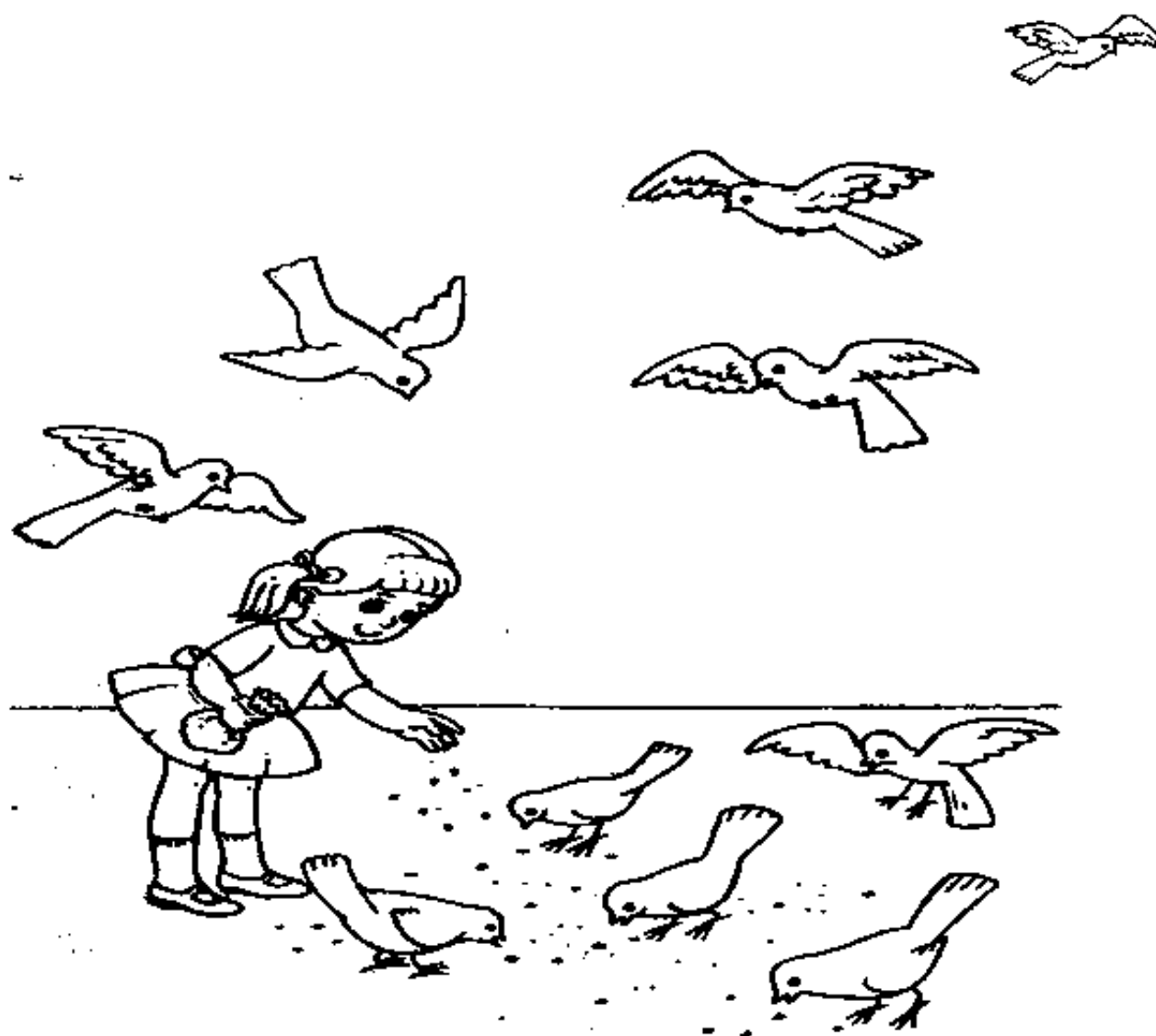
6. Pinta los números del 1 al 5.



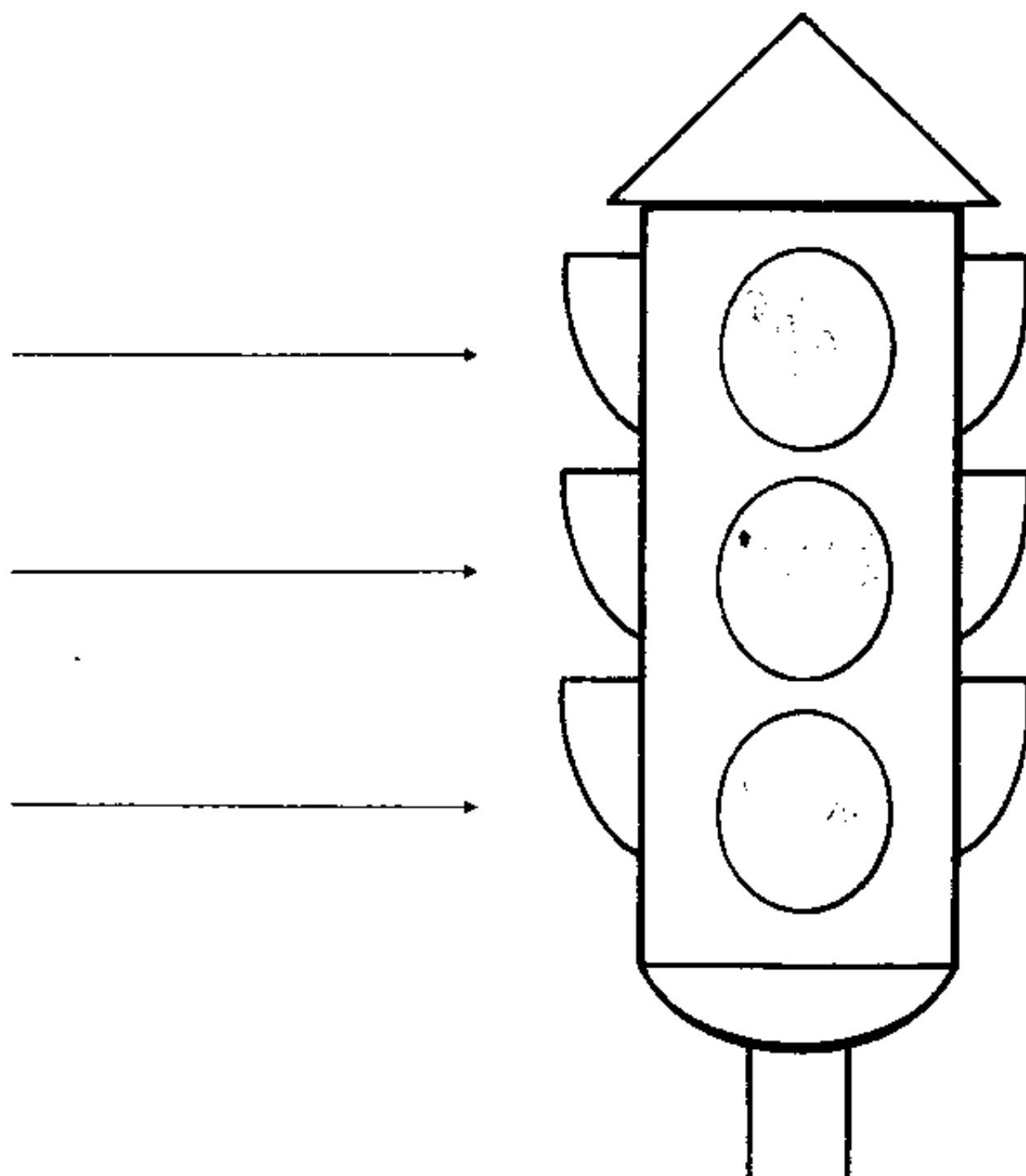
7. Pinta el paisaje (mar: celeste, cielo: azul, pista: plomo), luego recorta y pega los medios de transporte donde corresponde (Aire, mar y tierra).



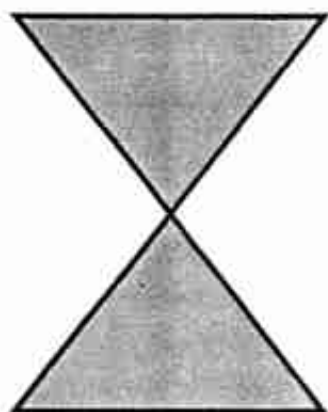
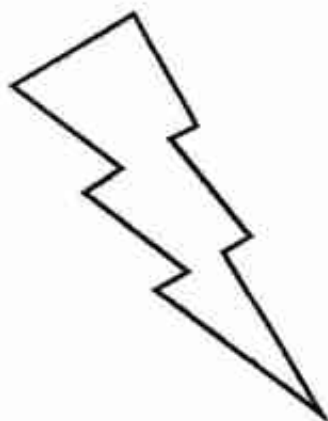
8. Encierra dentro de un círculo la palomita que está más lejos de la niña y la que está mas cerca pinta de color amarillo.



9. Pinta al semáforo según su color. Indica el significado de cada uno.



10. Marca con un X las señales de tránsito.



FICHA DE OBSERVACIÓN PARA CONTENIDOS ACTITUDINALES Y PROCEDIMENTALES ANTES DE LA EXPERIENCIA																											
CONTENIDOS	CONDUCTA ESPECÍFICA	MARLENY	CINTHIA	JHERY	FIGRELLA	JOHAN	CHRISTIAN A.	CRISTIAN	LEYDI	MIGUEL	SILVANA	ROBINSON	DIEGO	BRYAN A.	BRYAN C	NICOLL	AMELIA	FERNANDA	LUIS A.	VIVIANA	EVELYN V	EVELYN	JULIA	ROMAN	LEONARDO	CORIN	FRANK
CONTENIDOS	Maneja y resuelve conflictos																										
	Intercambia y coordina puntos de vista																										
	Se comunica con sus compañeros y profesores																										
	Comparte, coopera y da ayuda																										
	Trabaja en grupo																										
ACTITUDINAL	Expresa sus sentimientos: alegría, tristeza, cólera																										
	Aporta cuando juega en grupo																										
	Se integra fácilmente al juego en grupo																										
	Inicia actividades por sí mismo																										
	Le gusta jugar en grupo.																										

ANEXO N° 03

POST TEST

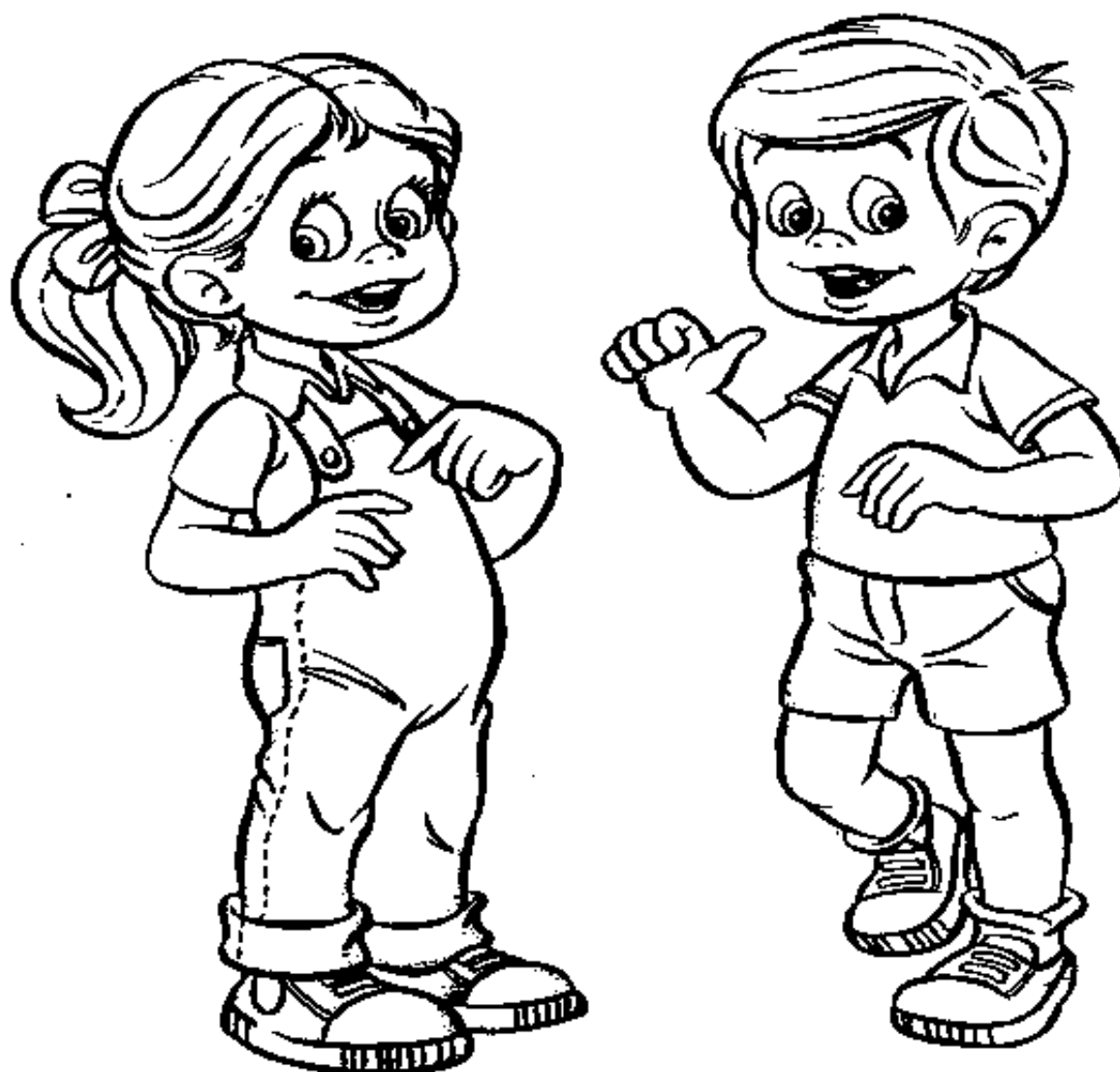
DATOS INFORMATIVOS:

Nombres y Apellidos del niño/a:

INSTRUCCIONES:

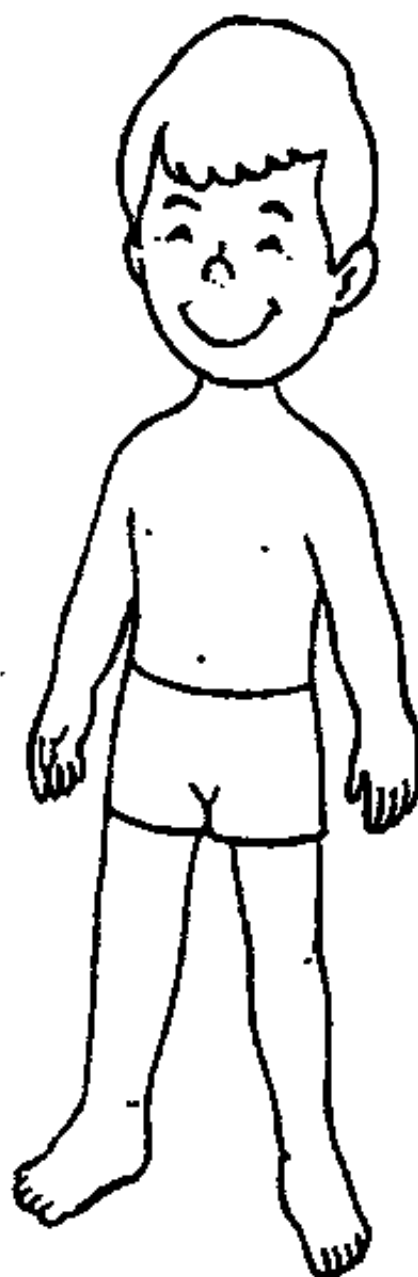
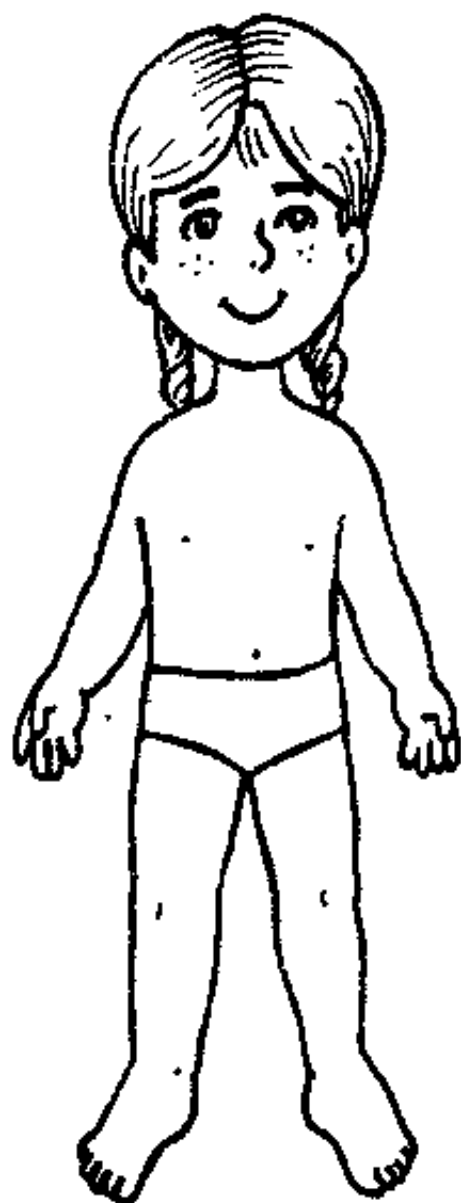
A continuación se detallan ítems respecto a contenidos conceptuales, donde el niño con la indicación de las investigadoras procederán a desarrollar debidamente.

1. Pinta según al sexo que perteneces y reproduce tu nombre.



MI NOMBRE ES:

2. Pinta las partes de tu cuerpo (cabeza, tronco y extremidades), en la figura que corresponda.



3. Relaciona las vocales con figura.que le corresponde.

i



u



a



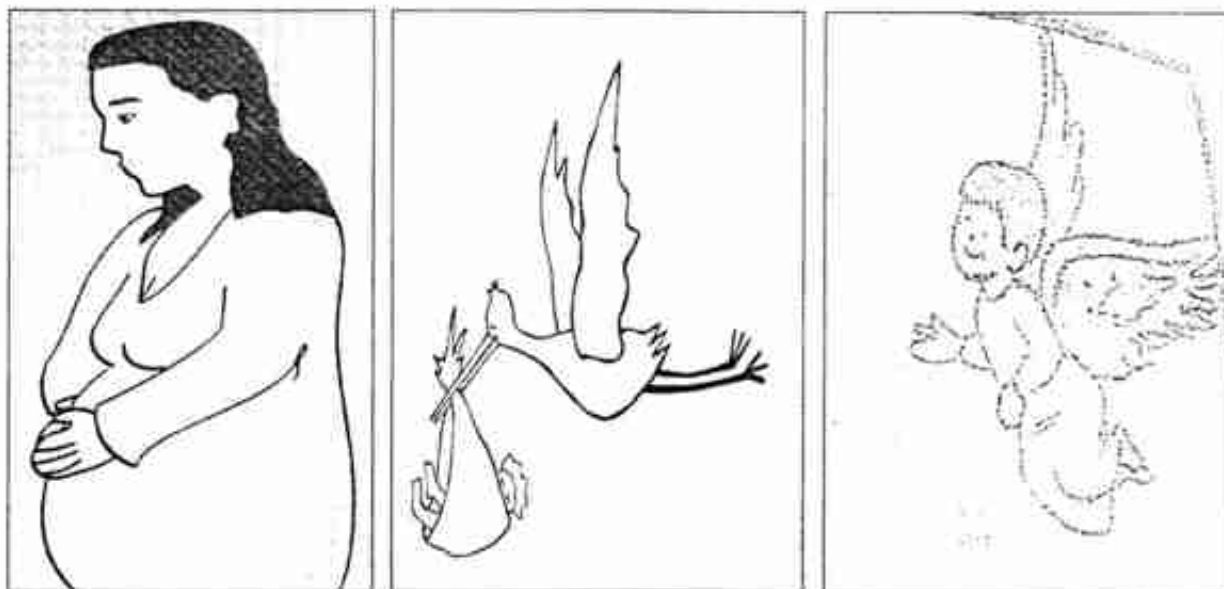
e



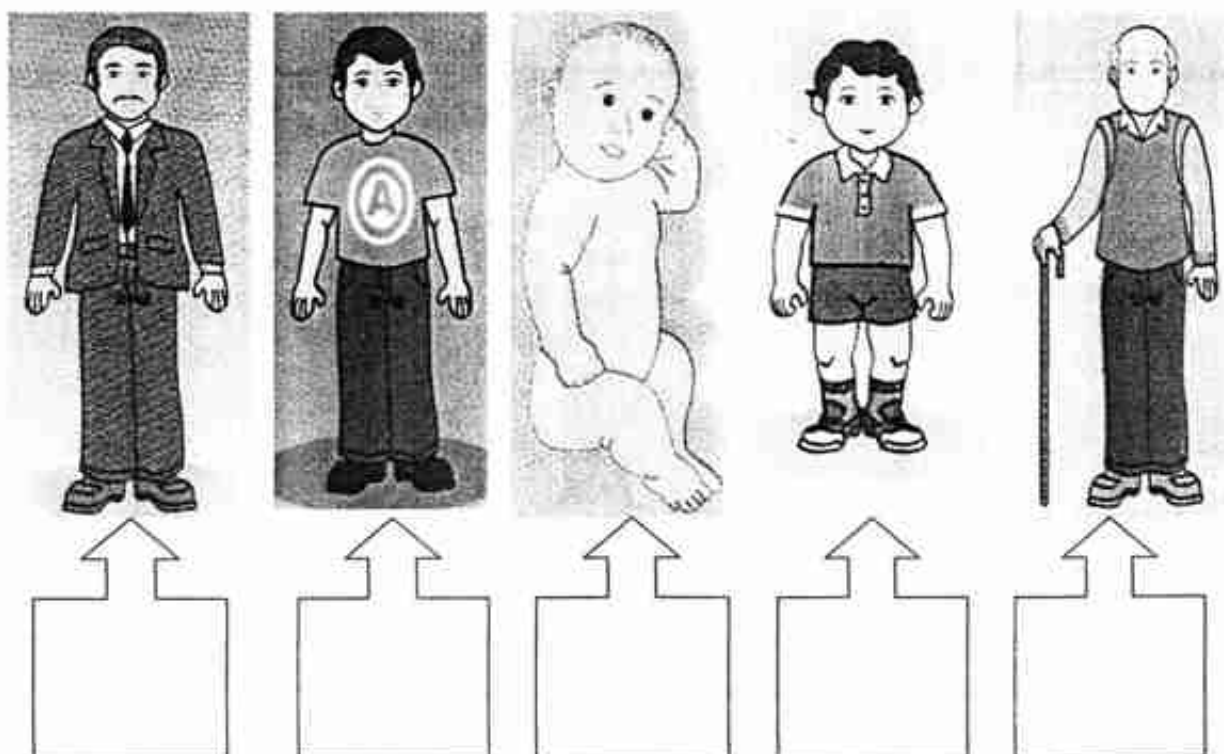
o



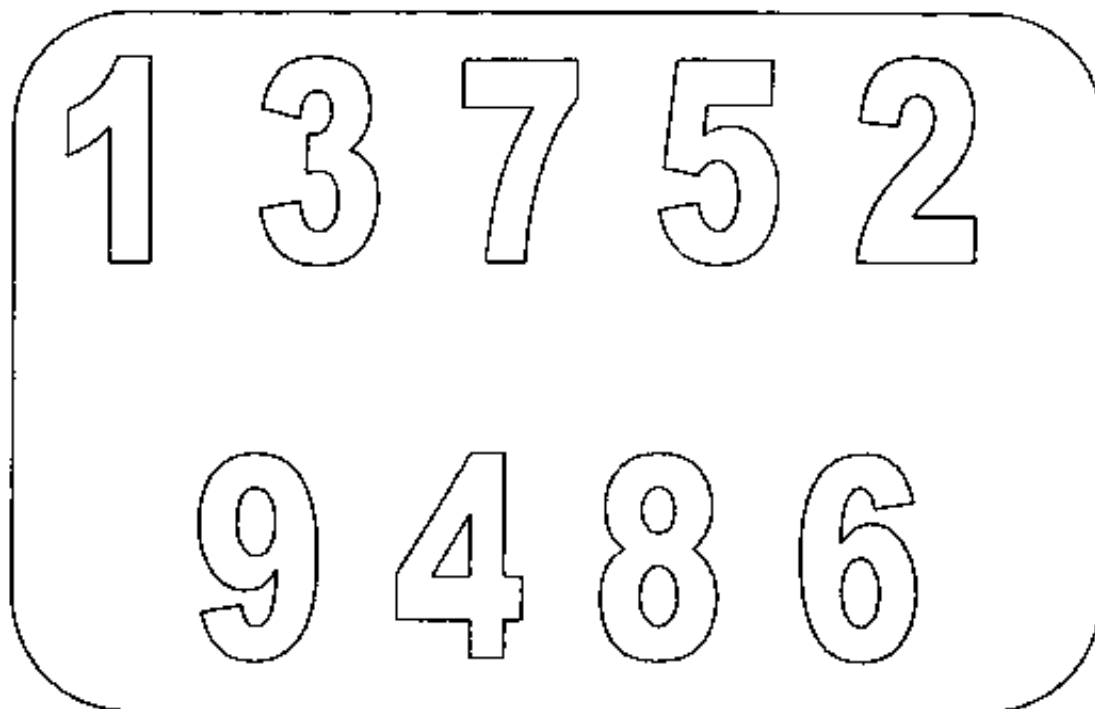
4. Pinta la figura según como viniste al mundo.



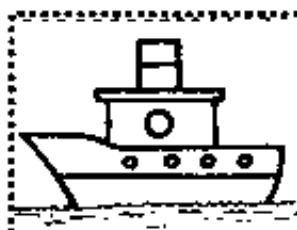
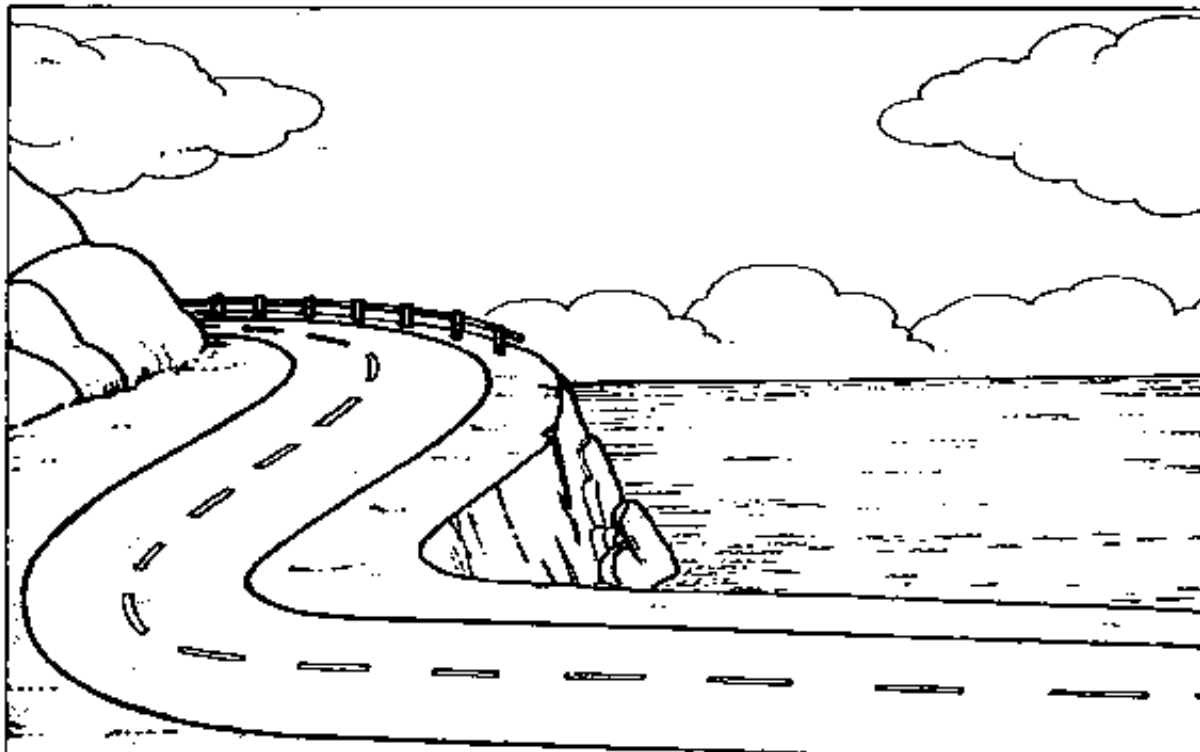
5. Identifica el ciclo de la vida, colocando el número de menor a mayor, según corresponda.



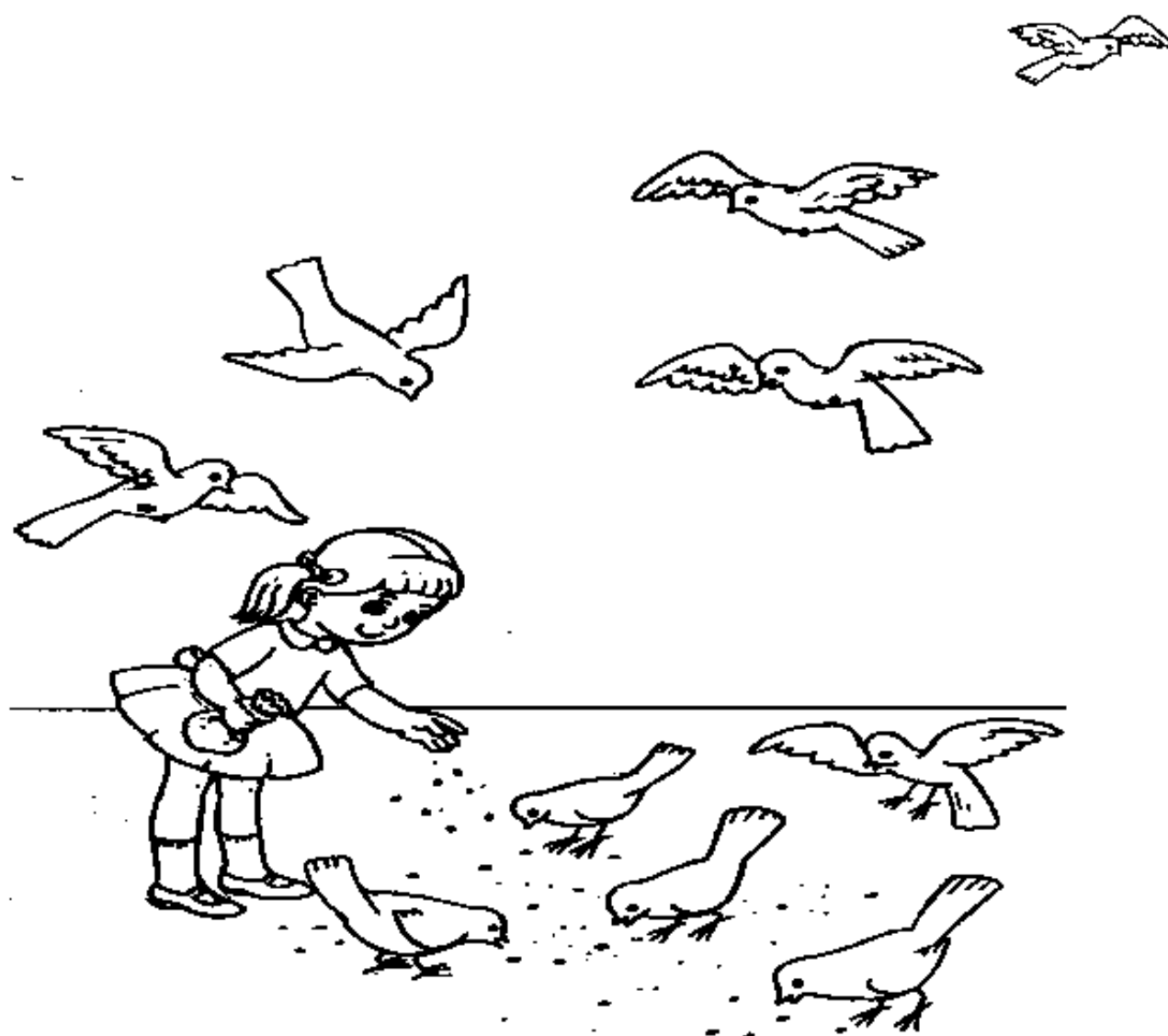
6. Pinta los números del 1 al 5.



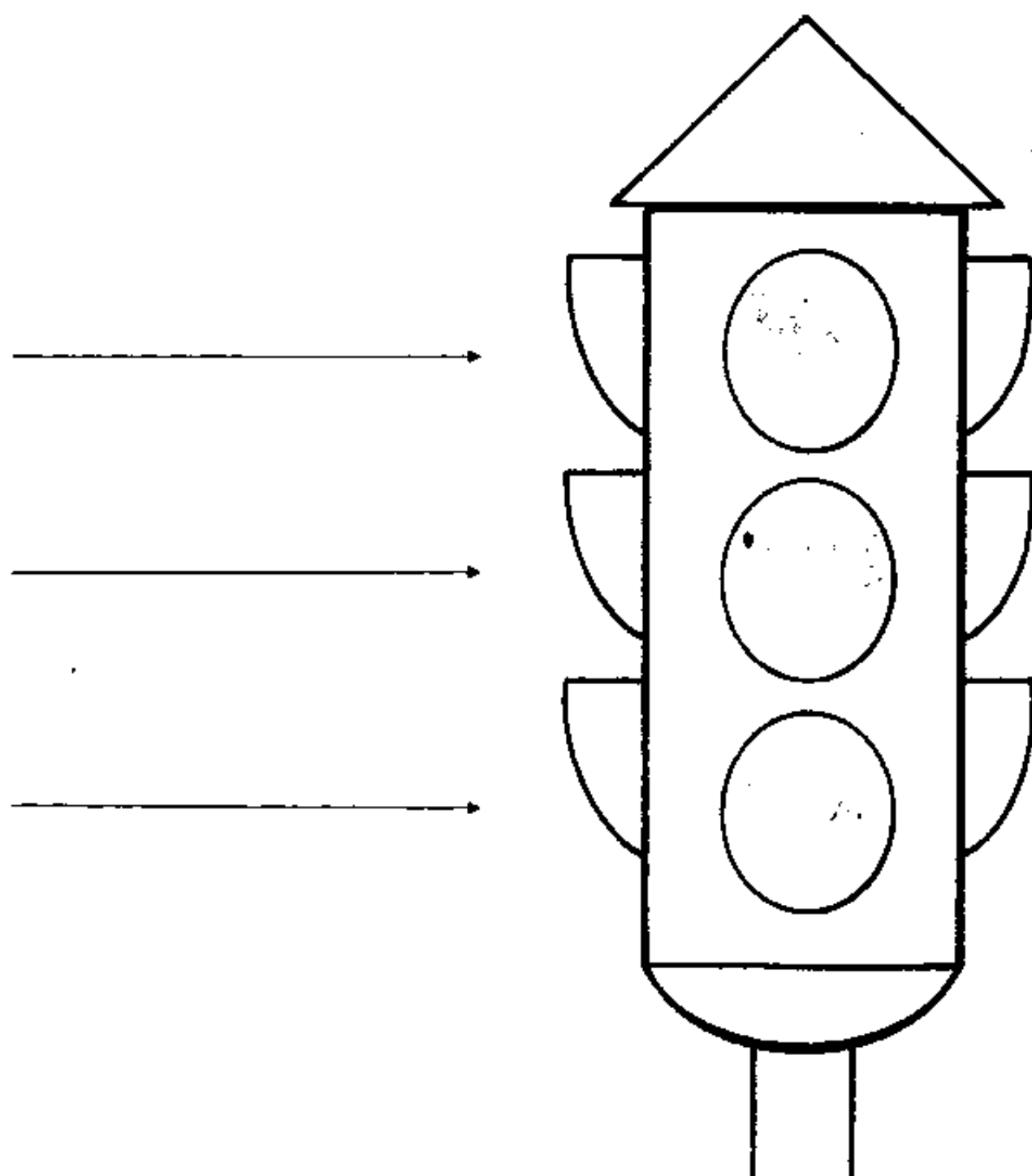
7. Pinta el paisaje (mar: celeste, cielo: azul, pista: plomo), luego recorta y pega los medios de transporte donde corresponde (Aire, mar y tierra).



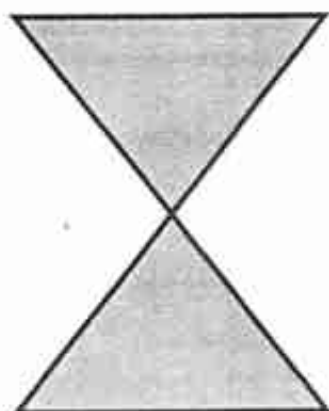
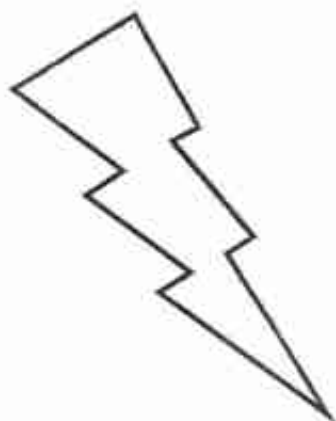
8. Encierra dentro de un círculo la palomita que está más lejos de la niña y la que está mas cerca pinta de color amarillo.



9. Pinta al semáforo según su color. Indica el significado de cada uno.



10. Marca con un X las señales de tránsito.



FICHA DE OBSERVACIÓN PARA CONTENIDOS ACTITUDINALES Y PROCEDIMENTALES DESPUÉS DE LA EXPERIENCIA																											
CONTENIDOS	CONDUCTA ESPECÍFICA	MARLENY	CINTHIA	JHERY	FIORELLA	JOHAN	CHRISTIAN A.	CRISTIAN	LEYDI	MIGUEL	SILVANA	ROBINSON	DIEGO	BRYAM A.	BRYAM C	NICOLL	AMELIA	FERNANDA	LUIS A.	VIVANA	EVELYN V	EVELYN	JULIA	ROMAN	LEONARDO	CORIN	FRANK
CONTENIDOS	Maneja y resuelve conflictos																										
	Intercambia y coordina puntos de vista																										
	Se comunica con sus compañeros y profesores																										
	Comparte, coopera y da ayuda																										
	Trabaja en grupo																										
ACTITUDINAL	Expresa sus sentimientos: alegría, tristeza, cólera																										
	Aporta cuando juega en grupo																										
	Se integra fácilmente al juego en grupo																										
	Inicia actividades por sí mismo																										
	Le gusta jugar en grupo.																										

ANEXO N° 04

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

* ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

☞ MI NOMBRE ES IMPORTANTE

* INDICADOR:

☞ IDENTIFICA Y DICE SU NOMBRE COMPLETO

* MEDIOS Y MATERIALES:

☞ RADIOGRABADORA, HOJAS DE APLICACIÓN, PELOTA, COLORES, PLUMONES, PAPEL CREPÈ, GOMA, TIJERAS.

* INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

☞ LA FICHA DE OBSERVACIÓN, LA HOJA DE APLICACIÓN, EN CUANTO A CONTENIDOS CONCEPTUALES, PROCEDIMENTALES, Y ACTITUDINALES.

* ACCIONES Y/O ESTRATEGIAS

Nota: En todas las sesiones de aprendizaje se realizarán las actividades permanentes, que es menester durante todos los días antes de iniciar las actividades de aprendizaje. Estas se realizan por medios de cantos para dar a conocer al niño(a): saludo ¿Cómo está el día hoy? El día que nos encontramos (Fecha), La oración, La asistencia, entre otras.

☺ APLICANDO LA ESTRATEGIA LÚDICA “CARITAS FELICES” ☺

- ☞ Iniciaremos mediante un juego de ronda donde los niños sentados en el piso lanzaran una pelota a quien le caiga se presenta diciendo su nombre y edad.



- ☞ Se realizará un diálogo haciendo participe a los niños sobre la importancia que tiene nuestro nombre y el significado que tiene.
- ☞ Los niños en su hoja de aplicación recortaran papel crepe, y lo pegaran alrededor de su nombre. EJM.



- ☞ Luego los niños realizarán su autoevaluación, del trabajo mejor presentado. Estimulando con un incentivo a los ganadores o ganador.
- ☞ nos despedimos con una canción de despedida realizando gestos y movimientos corporales.

1. Pinta según el sexo que perteneces y reproduce tu nombre



Nombres:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

✧ ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

- ✧ MI MUÑECO ARTICULADO (Partes de mi cuerpo)

✧ INDICADOR:

- ✧ IDENTIFICA LAS PARTES DE SU CUERPO

✧ MEDIOS Y MATERIALES:

- ✧ UTILIZAMOS UN MUÑECO DESARMABLE, HOJAS DE APLICACIÓN, COLORES, PLASTILINA PARA FORMAR UNA PERSONA CON TODAS SUS PARTE

✧ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

- ✧ LA FICHA DE OBSERVACIÓN, LA HOJA DE APLICACIÓN, EN CUANTO A CONTENIDOS CONCEPTUALES, PROCEDIMENTALES, Y ACTITUDINALES.

✧ ACCIONES Y/O ESTRATEGIAS

Nota: En todas las sesiones de aprendizaje se realizarán las actividades permanentes, que es menester durante todos los días antes de iniciar las actividades de aprendizaje. Estas se realizan por medios de cantos para dar a conocer al niño(a): saludo ¿Cómo está el día hoy? El día que nos encontramos (Fecha), La oración, La asistencia, entre otras.

☺ APLICANDO LA ESTRATEGIA LÚDICA “CARITAS FELICES” ☺

- ☞ Iniciamos con una marioneta donde junto con los niños (as) escogemos la canción apropiada para hacerle bailar al muñeco poniendo en movimiento todo su cuerpo

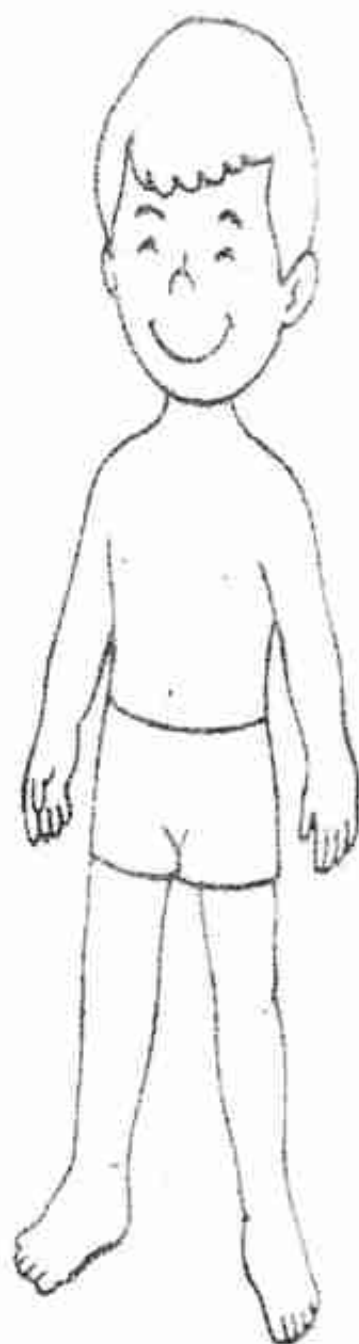
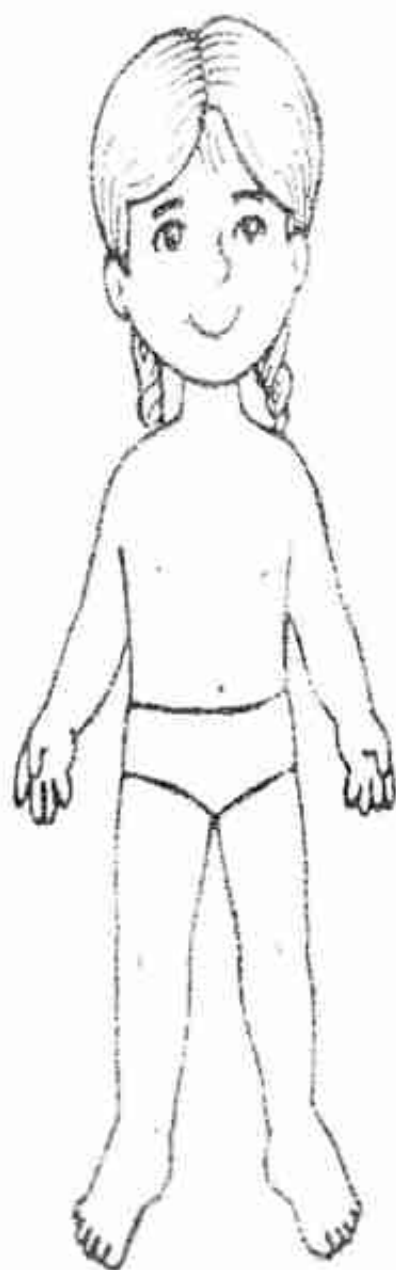


- ☞ Luego realizamos una conversación con todos los niños (as) sobre las funciones que tiene cada parte de nuestro cuerpo.
- ☞ Los niños en su hoja de aplicación pegaran con fréjoles, las partes del cuerpo humano ejemplo.



- ☞ Luego los niños realizarán su autoevaluación, del trabajo mejor presentado. Estimulando con un incentivo a los ganadores o ganador.
- ☞ Nos despedimos con una canción y dejando todo en orden.

2. Pinta las partes de tu cuerpo (cabeza, tronco y extremidades), en la figura que corresponda



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

✱ ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

☞ LAS VOCALES

✱ INDICADOR:

☞ CONOCE LAS VOCALES

✱ MEDIOS Y MATERIALES:

☞ CARTULINA, HOJA DE APLICACIÓN, GOMA, TIJERA.

✱ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

☞ LA FICHA DE OBSERVACIÓN, LA HOJA DE APLICACIÓN, EN CUANTO A CONTENIDOS CONCEPTUALES, PROCEDIMENTALES, Y ACTITUDINALES.

✱ ACCIONES Y/O ESTRATEGIAS

Nota: En todas las sesiones de aprendizaje se realizarán las actividades permanentes, que es menester durante todos los días antes de iniciar las actividades de aprendizaje. Estas se realizan por medios de cantos para dar a conocer al niño(a): saludo ¿Cómo está el día hoy? El día que nos encontramos (Fecha), La oración, La asistencia, entre otras.

😊 APLICANDO LA ESTRATEGIA LÚDICA “CARITAS FELICES” 😊

- ☞ Empezamos haciendo una rueda los niños y niñas recogiendo todas las figuras de las vocales y empezamos a armar todas las vocales y luego en desorden de acuerdo a lo que indique la docente.

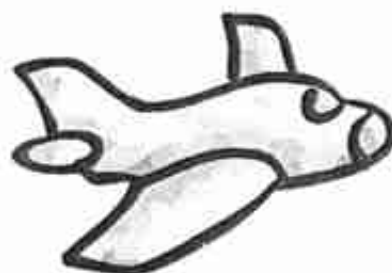


- ☞ Escucharemos una melodía sobre las vocales y nos pondremos a bailar, dibujamos las vocales y cada niño saltara donde se le indique.
- ☞ Los niños en su hoja de aplicación recortaran y pegaran cada figura de la vocal que corresponde.



- ☞ Luego los niños realizarán su autoevaluación, del trabajo mejor presentado. Estimulando con un incentivo a los ganadores o ganador.
- ☞ Al finalizar la actividad los niños se despiden de su maestra dejando todo en orden.

3. Relaciona las vocales con figura que le corresponde.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

✧ ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

☞ DE DONDE VENGO.

✧ INDICADOR:

☞ CONOCE COMO VINO AL MUNDO.

✧ MEDIOS Y MATERIALES:

☞ SE BUSCO UN CUENTO ANIMADO MEDIANTE UN VIDEO HACIENDOLO VER A LOS NIÑOS EL PROCESO DE PROCREACIÓN COMO VIENEN AL MUNDO.

✧ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

☞ LA FICHA DE OBSERVACIÓN, LA HOJA DE APLICACIÓN, EN CUANTO A CONTENIDOS CONCEPTUALES, PROCEDIMENTALES, Y ACTITUDINALES.

✧ ACCIONES Y/O ESTRATEGIAS

Nota: En todas las sesiones de aprendizaje se realizarán las actividades permanentes, que es menester durante todos los días antes de iniciar las actividades de aprendizaje. Estas se realizan por medios de cantos para dar a conocer al niño(a): saludo ¿Cómo está el día hoy? El día que nos encontramos (Fecha), La oración, La asistencia, entre otras.

😊 APLICANDO LA ESTRATEGIA LÚDICA “CARITAS FELICES” 😊

- ☞ Realizamos un dialogo con los niños (as) en la cual todos participan sobre la importancia que tiene la mamá y el papá por la que nosotros existimos gracias a ellos.



- ☞ Los niños en su hoja de aplicación dibujara y pintara a su mamá con un bebe.



- ☞ Luego los niños realizarán su autoevaluación, del trabajo mejor presentado. Estimulando con un incentivo a los ganadores o ganador.
- ☞ Nos despedimos con una canción de despedida y todos en orden.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

*** ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**

☞ LAS ETAPAS DE LA VIDA

*** INDICADOR:**

☞ IDENTIFICA EL CICLO DE LA VIDA

*** MEDIOS Y MATERIALES:**

☞ UTILIZAMOS RECORTES DE DIBUJO DESDE BEBE HASTA LA VEJEZ Y DAMOS A TODOS LOS NIÑOS (AS) PARA QUE LE ORDENEN DE ACUERDO A LO EXPLICADO POR LA DOCENTE.

*** INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:**

☞ LA FICHA DE OBSERVACIÓN, LA HOJA DE APLICACIÓN, EN CUANTO A CONTENIDOS CONCEPTUALES, PROCEDIMENTALES, Y ACTITUDINALES.

*** ACCIONES Y/O ESTRATEGIAS**

Nota: En todas las sesiones de aprendizaje se realizarán las actividades permanentes, que es menester durante todos los días antes de iniciar las actividades de aprendizaje. Estas se realizan por medios de cantos para dar a conocer al niño(a): saludo ¿Cómo está el día hoy? El día que nos encontramos (Fecha), La oración, La asistencia, entre otras.

☺ APLICANDO LA ESTRATEGIA LÚDICA “CARITAS FELICES” ☺

- ☞ Iniciaremos el juego disfrazando a 5 niños de acuerdo a cada etapa para que mejor capten las etapas de la vida que tiene cada ser humano.



- ☞ Luego realizaremos un dialogo con los niños y niñas sobre la importancia del ciclo de la vida y la función que tiene en cada etapa que vamos desarrollando.
- ☞ Los niños en su hoja de aplicación dibujaran y pintaran cada etapa del ser humano.



- ☞ Luego los niños realizarán su autoevaluación, del trabajo mejor presentado. Estimulando con un incentivo a los ganadores o ganador.
- ☞ Nos despedimos con una canción de despedida y dejando todo en orden.

mensura e doze da vida lúbrica e aument de mencia e a
 correspond



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

* ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

☞ RECONOCIENDO EL NUMERO 01

* INDICADOR:

☞ IDENTIFICA EL NUMERO 01

* MEDIOS Y MATERIALES:

☞ HOJAS DE APLICACIÓN, CARTULINA, COLORES Y TIJERA.

* INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

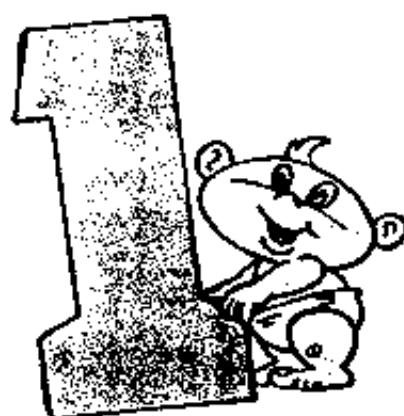
☞ LA FICHA DE OBSERVACIÓN, LA HOJA DE APLICACIÓN, EN CUANTO A CONTENIDOS CONCEPTUALES, PROCEDIMENTALES, Y ACTITUDINALES.

* ACCIONES Y/O ESTRATEGIAS

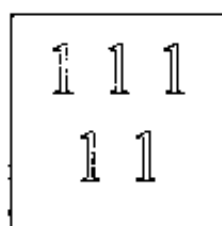
Nota: En todas las sesiones de aprendizaje se realizarán las actividades permanentes, que es menester durante todos los días antes de iniciar las actividades de aprendizaje. Estas se realizan por medios de cantos para dar a conocer al niño(a): saludo ¿Cómo está el día hoy? El día que nos encontramos (Fecha), La oración, La asistencia, entre otras.

😊 APLICANDO LA ESTRATEGIA LÚDICA “CARITAS FELICES” 😊

- ☞ Iniciamos el juego, que a cada niños se le dará varios numeritos recortados en cartulina, se les dirá que solo escojan el número 01, luego que han terminado se les agrupara de 5 niños y verificaremos si han escogido el número indicado, luego en voz alta repetirán el número clasificado



- ☞ Se realizará una conversación con todos los niños (as) sobre la importancia que tiene el número 01.
- ☞ Los niños en su hoja de aplicación recortarán en la cartulina solo los números 01 luego lo pintaran y lo pegaran en su hoja bond.



- ☞ Luego los niños realizarán su autoevaluación, del trabajo mejor presentado. Estimulando con un incentivo a los ganadores o ganador.
- ☞ nos despedimos con una canción de despedida y dejando todo en orden.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

*** ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**

☞ LOS MEDIOS DE TRANSPORTE (EL CARRO)

*** INDICADOR:**

☞ IDENTIFICA LOS MEDIOS DE TRANSPORTE.

*** MEDIOS Y MATERIALES:**

☞ RADIOGRABADORA, HOJA DE APLICACIÓN, CARRO, COLORES, PAPEL CREPE, GOMA Y TIJERA.

*** INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:**

☞ LA FICHA DE OBSERVACIÓN, LA HOJA DE APLICACIÓN, EN CUANTO A CONTENIDOS CONCEPTUALES, PROCEDIMENTALES, Y ACTITUDINALES.

*** ACCIONES Y/O ESTRATEGIAS**

Nota: En todas las sesiones de aprendizaje se realizarán las actividades permanentes, que es menester durante todos los días antes de iniciar las actividades de aprendizaje. Estas se realizan por medios de cantos para dar a conocer al niño(a): saludo ¿Cómo está el día hoy? El día que nos encontramos (Fecha), La oración, La asistencia, entre otras.

😊 APLICANDO LA ESTRATEGIA LÚDICA “CARITAS FELICES” 😊

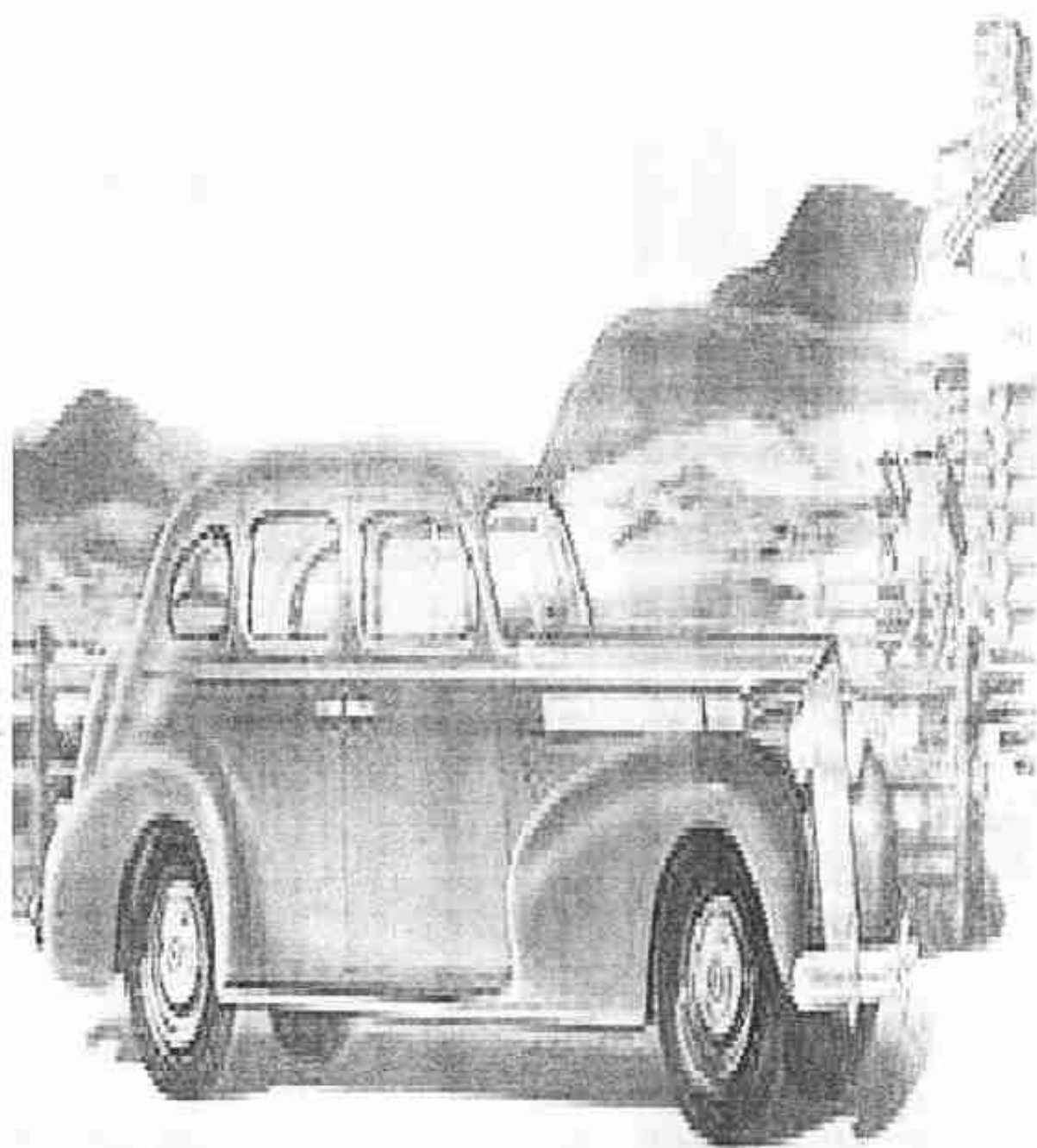
- Iniciaremos mediante un juego, los niños (as) se pondrán en dos filas sentados, con la participación de los niños y niñas confeccionaremos un carro de cartón, luego jugaremos con el carro con la cual sacaremos a un niño o niña como conductor del carro después que la docente haya demostrado como deberíamos hacerlo



- Realizaremos un diálogo con la participación de los niños y niñas sobre la importancia que tiene el carro.
- Los niños en su hoja de aplicación dibujaran y pintaran un carro y con el papel crepe harán la pista por donde pasan los carros.



- Luego los niños realizarán su autoevaluación, del trabajo mejor presentado. Estimulando con un incentivo a los ganadores o ganador.
- nos despedimos con una canción de despedida y dejando todo en orden.



ANEXO N° 05



NÓMINA DE MATRÍCULA 2006

INSTITUTO DE EDUCACIÓN										Datos del Centro o Programa Educativo										Ubicación Geográfica																								
Datos del Órgano Intermedio (1)										Código Modular										Dpto. San Martín																								
Código 220008										Resolución de creación N° D. M. N° 19082										Provincia Rioja																								
Nombre UGEL - RIOJA										Nivel y Modalidad A2 Variante (4)										Distrito Rioja																								
										Edad 04 Inicio 20-03-2008 Fin 21-12-2008										Sección: "Pollitos" Turno (5) M																								
N° Orden	Código del Estudiante										Apellidos y Nombres (O en Alfabetico)										Fecha de nacimiento										Centro Educativo de procedencia (11)													
1	0	6	0	2	7	4	6	5	4	0	0	5	4	0	ADRIANZEN LIANA, Giohanna Lizzeth	25	03	2002	M	I	C	P	Si	Si	C	No	Sp																	
2	0	6	0	2	7	4	6	5	4	0	0	5	3	0	ALTAMIRANO DAVILA, Daniela Scarlett	31	05	2002	M	I	C	P	Si	Si	C	No	S																	
3	0	6	0	2	7	4	6	5	4	0	0	5	6	0	BARBOZA AREVALO, Janina Jackelin	29	12	2001	M	I	C	P	Si	Si	C	No	S																	
4	0	6	0	2	7	4	6	5	4	0	0	5	7	0	CANELO CHUQUBALA, Enith Isabel	25	07	2002	M	I	C	P	Si	Si	C	No	S																	
5	0	6	0	2	7	4	6	5	4	0	0	5	8	0	CARRERO TRIGOZO, Jorge Luis	09	09	2001	H	I	C	P	Si	Si	C	No	S																	
6	0	6	0	2	7	4	6	5	4	0	0	5	9	0	CHAVEZ REQUEJO, Dianka	23	11	2001	M	I	C	P	Si	Si	C	No	P																	
7	0	6	0	2	7	4	6	5	4	0	0	6	0	0	CUSTODIO PEREZ, Bryan Edú	09	12	2001	H	I	C	P	Si	Si	C	No	Sp																	
8	0	6	0	2	7	4	6	5	4	0	0	6	1	0	DURAN SAAVEDRA, Yessica Liset	08	01	2002	M	I	C	P	Si	Si	C	No	S																	
9	0	6	0	2	7	4	6	5	4	0	0	6	2	0	GUAMURO VILCA, Manuel David	27	10	2001	H	I	C	P	Si	Si	C	No	Sp																	
10	0	6	0	2	7	4	6	5	4	0	0	6	3	0	GUAMURO VILCA, Ruben Daniel	27	10	2001	H	I	C	P	Si	Si	C	No	Sp																	
11	0	6	0	2	7	4	6	5	4	0	0	6	4	0	GUEVARA RUIZ, Katherine Raquel	30	09	2001	M	I	C	P	Si	Si	C	No	S																	
12	0	6	0	2	7	4	6	5	4	0	0	6	5	0	GUZMAN MERO, Franco Enrique	17	07	2002	H	P	C	P	Si	Si	C	No	S																	
13	0	6	0	2	7	4	6	5	4	0	0	6	6	0	HERNANDEZ ROJAS, Frank	25	03	2002	H	I	C	P	Si	Si	C	No	S																	
14	0	6	0	2	7	4	6	5	4	0	0	6	7	0	LUDEÑA MALDONADO, Jhonor Arcadio	10	02	2002	H	I	C	P	Si	Si	C	No	Sp																	
15	0	6	0	2	7	4	6	5	4	0	0	6	7	0	MALDONADO LOPEZ, Angie Tatiana	09	11	2001	M	I	C	P	Si	Si	C	No	S																	
16	0	6	0	2	7	4	6	5	4	0	0	6	8	0	MORU REYES, Jojio Gianella	03	12	2001	M	I	C	P	Si	Si	C	No	S																	
17	0	6	0	2	7	4	6	5	4	0	0	6	9	0	PACHECO TOMANQUILLA, Esterani	11	02	2002	M	I	C	P	Si	Si	C	No	S																	
18	0	6	0	2	7	4	6	5	4	0	0	7	0	0	PIÑA VASQUEZ, Jimena	30	05	2002	M	I	C	P	Si	Si	C	No	S																	
19	0	6	0	2	7	4	6	5	4	0	0	7	1	0	RUCOBA VILLAVERDE, Luis Fernando	11	05	2002	H	I	C	P	Si	Si	C	No	S																	
20	0	6	0	2	7	4	6	5	4	0	0	7	2	0	SANCHEZ HERRERA, Rosita Evelyn	06	06	2002	M	I	C	P	Si	Si	C	No	Sp																	
21	0	6	0	2	7	4	6	5	4	0	0	7	3	0	SANDOVAL QUIROZ, Milagros	01	02	2002	M	I	C	P	Si	Si	C	No	S																	
22	0	6	0	2	7	4	6	5	4	0	0	7	4	0	TORRES VILCHEZ, Ronald Stalin	28	11	2001	H	I	C	P	Si	Si	C	No	P																	
23	0	6	0	2	7	4	6	5	4	0	0	7	5	0	TRIGOSO HERRERA, Angela Juliana	19	08	2001	M	I	C	P	Si	Si	C	No	P																	
24	0	6	0	2	7	4	6	5	4	0	0	7	6	0	URIBE ACOSTA, Maricela	07	12	2001	M	P	C	P	Si	Si	C	No	Sp	1	1	2	0	0	6	2	I.E.I. N° 003									
25	0	6	0	2	7	4	6	5	4	0	0	7	6	0	VASQUEZ AMAMBAL, Jencyla	09	03	2002	M	I	C	P	Si	Si	C	No	P																	

Nota:

- | | | |
|--|--|---|
| (1) Ingresar datos que corresponden según reporte del Órgano Intermedio | (3) Mañana (M), Tarde (T), Vespertino (V), Nocturno (N) | (8) País de nacimiento del alumno: Perú (P), Ecuador (E), Colombia (C), |
| (2) Públicos (P), Privado (Pr) | (6) Situación del alumno: Ingresante (I), Promovido (Pr) | Brasil (B), Bolivia (Bo), Chile (Ch), Otros países (O) |
| (3) Fecha de inicio y fin de año escolar | (7) Régimen (R) Reservas (RS) | (9) Lengua del educando: Castellano (C), Quechua (Q), Aimara (Ai) |
| (4) En caso de educación secundaria: Científica Humanística (CH) o Técnica (T) | (7) Gratuito (G), Paga (P), Becado (B) | Otra lengua nativa (registrar el nombre) Lengua extranjera (O) |
| | | (10) Alfabetizado (A), Primaria (P), Secundaria (S) y Superior (Sp) |

- + **COMO OBJETO DE ESTUDIO:** El juego es un bloque de contenidos que presenta diferentes modalidades según la complejidad de las normas que lo regulan, el grado de implicación que exige a los participantes y las capacidades que pretende desarrollar.
- + **COMO ESTRATÉGIA METODOLÓGICA:** El juego además, una actividad intrínsecamente motivadora que facilita el acercamiento natural a la práctica normalizada del ejercicio físico. No ha derivar únicamente en aprendizajes deportivos, tiene sentido en sí misma y favorece la exploración corporal, las relaciones con los demás y el disfrute creativo del ocio.
- + **COMO MEDIO GLOBALIZADOR:** Su práctica ha de potenciar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia. Estas tres perspectivas han de estar íntimamente relacionadas, combinándose entre ellas para lograr la consecución de los objetivos. Son precisamente las perspectivas del medio globalizador y herramientas metodológicamente para acercar a los niños los diferentes aprendizajes las que se pretenden canalizar en la vida cotidiana.



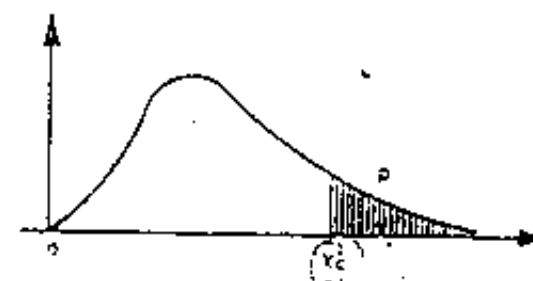
NÓMINA DE MATRÍCULA 2006

Datos del Órgano Intermedio (1)										Datos del Centro o Programa Educativo										Ubicación Geográfica																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
Código 220006										Código Modular 0 2 7 4 8 5 4 N° Nombre I.E.E. N° 288										Dpto. San Martín Prov. Rioja Dist. Rioja																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
Nombre UGEL - RIOJA										Resolución de creación N° D. M. N° 19062										Centro Poblado																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
										Nivel y Modalidad A2 Variante (4)										Sección:																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
										Educativa										"Canales" Turno (5) M																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
N° Orden	Código de Bancados									Apellido y Nombre (Orden Alfabético)									Fecha de Nacimiento			Sexo	Edad	D4	Inicio	Periodo lectivo (3)			Fin	21-12-2006	Segunda Lengua (5)	Tratado de Educación SP/No	Horas Simuladas que labora	Exposición media (16)	Centro Educativo de procedencia (11)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
																										Código Modular																			Número y/o Nombre																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
1	0	6	0	2	7	4	8	5	4	0	0	3	0	0	DIANCIS SIGURA, Cynthia Paola	13	06	2002	M	1	0	P	Si	Si	C		No		S																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														

ANEXO N° 06

DISTRIBUCION DE CHI-CUADRADO: $\chi^2(n)$
VALORES CRITICOS DE CHI-CUADRADO TAL QUE

$$P(\chi^2 > \chi^2_c) = p$$



Grados de libertad

	p = 99%	98%	97.5%	95%	90%	80%	70%	50%	30%	20%	10%	5%	1%	0.5%	0.25%	0.1%	0.05%	0.01%
1	0.0018	0.0043	0.0044	0.0049	0.0066	0.0086	0.0106	0.0136	0.0175	0.0216	0.0271	0.0334	0.0541	0.0695	0.0855	0.1038	0.1343	0.1735
2	0.0100	0.0200	0.0203	0.0218	0.0259	0.0319	0.0392	0.0484	0.0600	0.0719	0.0871	0.1055	0.1601	0.1752	0.1913	0.2147	0.2601	0.3387
3	0.0158	0.0300	0.0304	0.0321	0.0377	0.0449	0.0539	0.0658	0.0801	0.0961	0.1142	0.1358	0.2009	0.2167	0.2333	0.2639	0.3183	0.4114
4	0.0207	0.0393	0.0397	0.0416	0.0483	0.0567	0.0671	0.0811	0.0976	0.1159	0.1378	0.1627	0.2318	0.2484	0.2658	0.3006	0.3645	0.4786
5	0.0259	0.0454	0.0458	0.0479	0.0558	0.0654	0.0771	0.0926	0.1104	0.1300	0.1527	0.1792	0.2501	0.2675	0.2858	0.3247	0.3989	0.5293
6	0.0313	0.0520	0.0524	0.0547	0.0638	0.0747	0.0877	0.1046	0.1239	0.1451	0.1687	0.1961	0.2690	0.2872	0.3064	0.3495	0.4343	0.5834
7	0.0369	0.0589	0.0593	0.0617	0.0720	0.0842	0.0985	0.1169	0.1377	0.1595	0.1841	0.2121	0.2877	0.3067	0.3268	0.3740	0.4699	0.6406
8	0.0426	0.0658	0.0662	0.0687	0.0803	0.0938	0.1095	0.1296	0.1519	0.1751	0.2005	0.2289	0.3067	0.3265	0.3475	0.3990	0.5059	0.7042
9	0.0484	0.0729	0.0733	0.0759	0.0888	0.1037	0.1208	0.1425	0.1664	0.1914	0.2175	0.2464	0.3267	0.3473	0.3692	0.4250	0.5428	0.7632
10	0.0541	0.0793	0.0797	0.0824	0.0966	0.1129	0.1314	0.1547	0.1804	0.2061	0.2331	0.2634	0.3461	0.3675	0.3903	0.4505	0.5794	0.8190
11	0.0599	0.0850	0.0854	0.0882	0.1038	0.1215	0.1414	0.1663	0.1936	0.2209	0.2487	0.2805	0.3657	0.3879	0.4116	0.4761	0.6154	0.8759
12	0.0658	0.0911	0.0915	0.0944	0.1114	0.1305	0.1519	0.1784	0.2074	0.2354	0.2639	0.2973	0.3849	0.4079	0.4325	0.5015	0.6512	0.9321
13	0.0717	0.0973	0.0977	0.1007	0.1192	0.1398	0.1627	0.1908	0.2214	0.2501	0.2793	0.3134	0.4035	0.4273	0.4528	0.5261	0.6870	1.0000
14	0.0776	0.1035	0.1039	0.1070	0.1270	0.1491	0.1735	0.2032	0.2354	0.2657	0.2956	0.3304	0.4230	0.4476	0.4740	0.5517	0.7240	
15	0.0835	0.1096	0.1100	0.1132	0.1336	0.1571	0.1830	0.2144	0.2481	0.2791	0.3096	0.3451	0.4403	0.4657	0.4930	0.5750	0.7599	
16	0.0894	0.1157	0.1161	0.1194	0.1402	0.1651	0.1925	0.2254	0.2607	0.2924	0.3236	0.3600	0.4577	0.4839	0.5121	0.5985	0.7950	
17	0.0953	0.1218	0.1222	0.1256	0.1470	0.1733	0.2023	0.2368	0.2737	0.3061	0.3381	0.3754	0.4757	0.5027	0.5318	0.6225	0.8307	
18	0.1012	0.1279	0.1283	0.1318	0.1536	0.1813	0.2119	0.2481	0.2866	0.3206	0.3534	0.3916	0.4945	0.5223	0.5523	0.6475	0.8677	
19	0.1071	0.1340	0.1344	0.1380	0.1603	0.1895	0.2217	0.2594	0.2995	0.3342	0.3678	0.4068	0.5125	0.5411	0.5721	0.6715	0.9039	
20	0.1130	0.1401	0.1405	0.1442	0.1670	0.1977	0.2315	0.2708	0.3125	0.3480	0.3824	0.4223	0.5307	0.5601	0.5921	0.6955	0.9378	
21	0.1189	0.1462	0.1466	0.1504	0.1736	0.2058	0.2403	0.2812	0.3245	0.3607	0.3959	0.4367	0.5478	0.5780	0.6109	0.7193	0.9621	
22	0.1248	0.1523	0.1527	0.1566	0.1803	0.2140	0.2492	0.2917	0.3366	0.3735	0.4095	0.4512	0.5650	0.5960	0.6298	0.7423	1.0000	
23	0.1307	0.1584	0.1588	0.1628	0.1870	0.2222	0.2581	0.3022	0.3487	0.3864	0.4232	0.4658	0.5823	0.6141	0.6488	0.7654		
24	0.1366	0.1645	0.1649	0.1690	0.1936	0.2303	0.2670	0.3127	0.3609	0.3994	0.4370	0.4805	0.6000	0.6326	0.6682	0.7899		
25	0.1425	0.1706	0.1710	0.1752	0.2003	0.2385	0.2760	0.3234	0.3733	0.4126	0.4510	0.4954	0.6175	0.6509	0.6874	0.8142		
26	0.1484	0.1767	0.1771	0.1814	0.2070	0.2467	0.2858	0.3348	0.3864	0.4265	0.4658	0.5111	0.6358	0.6699	0.7074	0.8394		
27	0.1543	0.1828	0.1832	0.1876	0.2136	0.2548	0.2955	0.3462	0.3995	0.4404	0.4806	0.5270	0.6544	0.6893	0.7278	0.8649		
28	0.1602	0.1889	0.1893	0.1938	0.2203	0.2630	0.3053	0.3577	0.4118	0.4535	0.4946	0.5420	0.6725	0.7082	0.7477	0.8899		
29	0.1661	0.1950	0.1954	0.1999	0.2270	0.2713	0.3152	0.3691	0.4249	0.4675	0.5094	0.5578	0.6910	0.7275	0.7680	0.9153		
30	0.1720	0.2011	0.2015	0.2061	0.2336	0.2794	0.3249	0.3805	0.4379	0.4814	0.5242	0.5735	0.7104	0.7477	0.7891	0.9427		

ANEXO N° 07

ICONOGRAFÍA

ICONOGRAFÍAS EN LA APLICACIÓN DEL PRE TEST.

MOMENTOS DE LA
APLICACIÓN DEL
PRE TEST EN LA
SECCIÓN
"CONEJITOS".

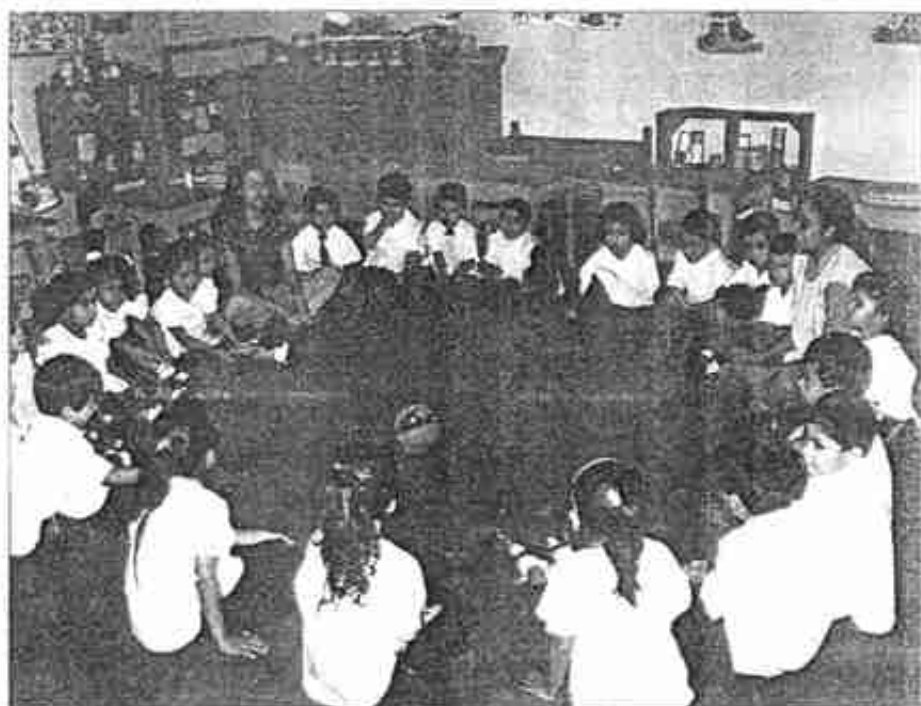


MOMENTOS DE LA
APLICACIÓN DEL
PRE TEST EN LA
SECCIÓN
"POLLITOS".



ICONOGRAFÍAS EN LA EJECUCIÓN DE LA ESTRATEGIA LÚDICA "CARITAS FELICES".





REALIZANDO LA
ACTIVIDAD "EL
SEMÁFORO" EN
LAS CALLES DE LA
CIUDAD.



ICONOGRAFÍAS EN LA APLICACIÓN DEL POST TEST.

MOMENTOS DE LA
APLICACIÓN DEL
POST TEST EN LA
SECCIÓN
"CONEJITOS".





MOMENTOS DE LA
APLICACIÓN DEL
POST TEST EN LA
SECCIÓN
"POLLITOS".

MOMENTOS DE LA
APLICACIÓN DEL
POST TEST EN LA
SECCIÓN
"POLLITOS".



ANEXO N° 08

2.2.2.9. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.

El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres. Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos. El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
SAN MARTÍN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 288
"Ana Sofía Guillena Arana"



Resolución N° 19082

Jr. Julio C. Arana # 480 - 482 Telef. 558212

"AÑO DE LA CONSOLIDACIÓN PARA LA DEMOCRACIA"

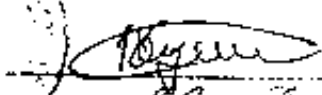
LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 288 "ANA SOFIA GUILLENA ARANA" DE LA PROVINCIA DE RIOJA QUE SUSCRIBE:

HACE CONSTAR:

Que, las estudiantes del X ciclo de la Facultad de Educación y Humanidades de la Carrera Profesional de Educación Inicial, **DIANA MARÍA PACHECO ALVARADO Y DAYSI DEL AGUILA ROJAS**, han realizado en esta Institución la ejecución de la investigación de su proyecto de tesis denominado: **ESTRATEGIA LUDICA "CARITAS FELICES" PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS(AS) DE 04 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 288 PROVINCIA DE RIOJA, 2006**, desde el 11 de septiembre hasta el 11 de octubre del 2006. Investigación cuasi experimental que se ha efectuado con niños y niñas de 04 años de Educación Inicial de la sección "conejos".

Se expide la presente a solicitud de las interesadas para los fines que estimen conveniente.

Rioja, 27 de noviembre del 2006.



DIRECTORA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 288

2.6.3. VARIABLES INTERVINIENTES.

Las variables que se presentaron como extrañas y que fueron controladas dentro de nuestra investigación, encontramos:

- ❖ **Número de niños.** La cantidad de niños en exceso no permitió el buen desarrollo de la técnica, ya que se necesitó de un espacio adecuado; y el número de niños que en las instituciones del nivel inicial reciben muchas veces sobrepasa al límite indicado para cada aula.
- ❖ **Estado Nutricional.** La buena salud del niño en su desarrollo biológico permitirá el buen desenvolvimiento de los aprendizajes por medio del juego ya que se necesita vitalidad, para la actividad física.

CAPITULO II

MATERIALES Y MÉTODOS

1. POBLACIÓN.

La población está constituida por todos los niños(as) de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 288 "Ana Sofía Guillena Arana" – Rioja, matriculados en el año 2006 (N = 195), de las que se detallan en el siguiente cuadro:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 288 "ANA SOFÍA GUILLENA ARANA" - RIOJA			
SECCIONES	HOMBRES	MUJERES	SUB TOTAL
ABEJITAS	11	6	17
CONEJITOS	11	15	26
OSITOS	15	14	29
POLLITOS	14	12	26
HORMIGUITAS	10	12	22
LORITOS	12	11	23
ARDILLITAS	13	12	25
PATITOS	12	15	27
TOTAL	98	97	195

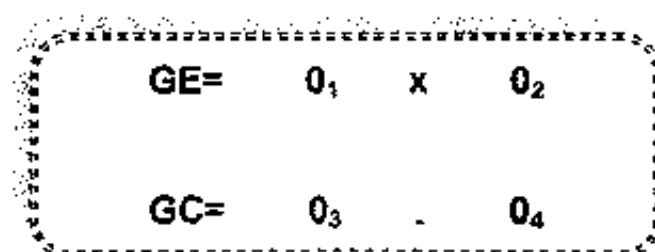
2. MUESTRA.

La muestra seleccionada para este estudio, fue obtenida por el muestreo aleatorio simple, entre todas las secciones que integran la población señalada anteriormente. Para efecto, en la elección al azar salió la sección "Conejitos" de 26 niños que representan el 13% de la población referida, para el grupo experimental, y la sección "Pollitos" que representan el grupo control conformada por 26 niños, que representa el 13%. Por lo tanto reúne las condiciones como para ver probabilísticas. En el cuadro se detalla con mayor precisión:

MUESTRA	4 AÑOS	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
GRUPO EXPERIMENTAL	SECCIÓN CONEJITOS	11	15	26
GRUPO CONTROL	SECCIÓN POLLITOS	14	12	26
TOTAL				56

3. DISEÑO DE CONTRASTACIÓN.

La investigación realizada fue aplicada con pre y post test con dos grupos (control y experimental), cuyo diseño es el siguiente:



Donde:

E = Grupo de experimental: O₁ y O₂ Evaluaciones obtenidas del grupo experimental

C = Grupo Control : O₃ y O₄ Evaluaciones obtenidas al grupo control

x = Variable experimental

4. PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS.

4.1. PROCEDIMIENTOS.

Para la ejecución del proyecto, se cumplieron con los siguientes pasos:

- ✧ Se determinó el tamaño muestral con previo control de las variables intervinientes.
- ✧ Se diseñó instrumentos (pre y post test) de acuerdo a la edad del niño(a), teniendo en cuenta las actividades de aprendizaje programadas conforme a la Estructura Curricular de Educación Inicial de 04 años.
- ✧ Se diseñaron instrumentos teniendo en cuenta los planteamientos teóricos de PIAGET, VIGOTSKY y AUSUBEL, para responder a nuestra investigación y en busca de los objetivos propuestos.
- ✧ Los instrumentos planteados fueron validados por un grupo de expertos y aplicados a una muestra ajena a nuestra investigación, la misma que surtió resultados favorables.
- ✧ Se aplicó un pre test para evaluar el aprendizaje significativo de los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales,
- ✧ El pre test consta de 20 ítems elaboradas de acuerdo a los contenidos conceptuales (10), procedimentales (5) y actitudinales (5), las mismas que fueron aplicados al grupo control y experimental, en el cuadro se detalla.

PRE TEST (GC Y GE)		
CONTENIDOS	SUB TOTAL	TOTAL
CONCEPTUAL	10	20
PROCEDIMENTAL	5	
ACTITUDINAL	5	

- ✧ El post test consta de 20 ítems, de las cuales conceptuales (10), procedimentales (5) y actitudinales (5); en el siguiente cuadro se detalla:

POST TEST (GC Y GE)		
CONTENIDOS	SUB TOTAL	TOTAL
CONCEPTUAL	10	20
PROCEDIMENTAL	5	
ACTITUDINAL	5	

- ✧ La aplicación de los instrumentos diseñados se hizo en un promedio de 30 días, en el grupo experimental.

Referente a los datos estadísticos se siguieron los siguientes procedimientos:

- ✧ Se determinó el promedio de las notas del pre y pos test de cada uno de los niños(as) del grupo control y experimental, de la que se utilizó la escala respectiva y hallando el porcentaje de los aprendizajes significativos en sus tres escalas evaluativas.
- ✧ El promedio de los notas del pre y post test aplicadas tanto al grupo control como experimental, fueron graficadas en barra en las que se denota con precisión el porcentaje de las escalas evaluativas.
- ✧ Para encontrar las contrastación estadística demostrativa de las equivalencias del grupo control y experimental respecto a los aprendizajes significativos fue necesario la aplicación del estadístico Chi cuadrado con n grados de libertad.

4.2. TÉCNICAS.

Las técnicas empleadas fueron las siguientes:

- + Aplicación del pre y post test al grupo control y experimental en su tres contenidos: Conceptual, procedimental y actitudinal.
- + Análisis de los datos encontrados tanto en el pre y post test de la que fue necesario la aplicación de procedimientos estadísticos.
- + Análisis de las teorías que soporta nuestra investigación, para emitir juicios y elaborar nuestras discusiones, conclusiones y además proponer recomendaciones.

5. INSTRUMENTOS.

- ✧ Pre test y ficha para evaluar al grupo control (VER ANEXO N° 02)
- ✧ Pre test y ficha para evaluar al grupo experimental (VER ANEXO N° 02)
- ✧ Post test y ficha para evaluar al grupo control (VER ANEXO N° 03)
- ✧ Pos test y ficha para evaluar al grupo experimental (VER ANEXO N° 03)

Para la elaboración de los instrumentos a utilizarse, primeramente se sistematizó la Estrategia Lúdica "CARITAS FELICES", dándole un porcentaje a cada dimensión, de la que se consideró un número adecuado de ítems para elaborar el mencionado instrumento. En el siguiente cuadro se detalla la matriz de consistencia para la Estrategia Lúdica "CARITAS FELICES", para desarrollar el aprendizaje significativo.

ESTRATEGIA LUDICA "CARITAS FELICES" PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO				
DIMENSIONES	INDICADORES	PESO RELATIVO (%)	Nº DE REACTIVOS	AJUSTE VIGESIMAL
CONCEPTUAL	Identifica y dice su nombre completo.	35	1	7
	Identifica las partes de su cuerpo.		1	
	Reconoce las señales de tránsito, e identifica los colores del semáforo.		2	
	Conoce las vocales.		1	
	Conoce como vino al mundo.		1	
	Identifica el ciclo de la vida.		1	
	Identifica los números del 1 al 5.		1	
	Identifica los medios de transporte.		1	
	Reconoce cerca - lejos, arriba - abajo, delante - atrás.		1	
PROCEDIMENTAL	Maneja y resuelve conflictos que pueden presentarse.	30	OBSERVACIÓN	6
	Intercambia y coordina otros puntos de vista, compartir, tomar decisiones, etc.			
	Se comunica con sus compañeros y maestros			
	Comparte, coopera, da y pide ayuda.			
	Trabaja solo o en compañía.			
ACTITUDINAL	Expresa sus sentimientos: Alegría, tristeza, cólera.	35	OBSERVACIÓN	7
	Disfruta cuando juega en grupo.			
	Se integra fácilmente al juego.			
	Inicia actividades por sí mismo.			
	Le gusta jugar en grupo o prefiere jugar solo.			
TOTAL		100	10	20

5.1. RECOLECCION DE DATOS.

Para la recolección de datos se ha utilizado tanto el pre test y post test elaborados en sus tres contenidos: Conceptual, procedimental y actitudinal.

- 26 pre test aplicados a niños(as) de 04 años que representan al grupo control, de la Institución Educativa Inicial 288 de Rioja. (VER ANEXO N° 02).
- 26 pre test aplicados a niños(as) de 04 años que representan al grupo experimental de la Institución Educativa Inicial N° 288 de Rioja. (VER ANEXO N° 02).
- 26 post test aplicados a niños(as) de 04 años que representan al grupo control, de la Institución Educativa Inicial 288 de Rioja. (VER ANEXO N° 03).
- 26 post test aplicados a niños(as) de 04 años que representan al grupo experimental, de la Institución Educativa Inicial 288 de Rioja. (VER ANEXO N° 03).

El proceso de validación y confiabilidad del pre y post test se realizó con un grupo de expertos y la aplicación de dicho instrumento a una muestra ajena a la investigación. Todo el proceso de ejecución del proyecto previamente elaborado se realizó en un tiempo de 30 días aproximadamente.

5.2. PROCESAMIENTO DE DATOS.

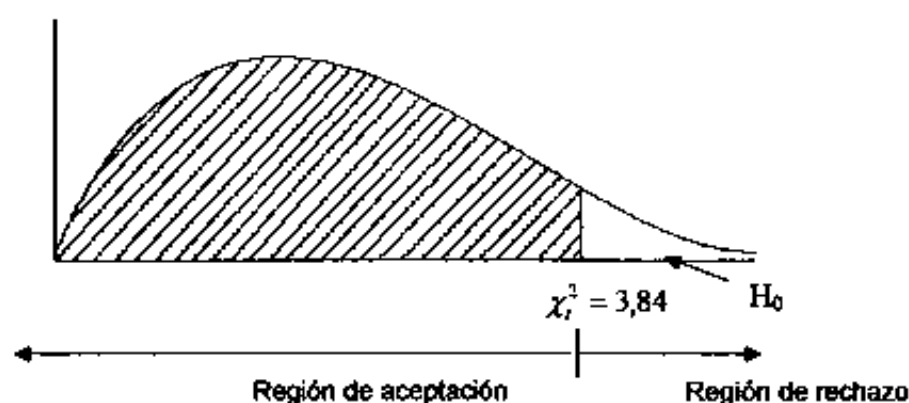
El procesamiento de datos se desarrolló a partir de datos tabulados, calculando el promedio de las notas a través de la media aritmética, utilizando la prueba estadística de Chi cuadrado para contrastar las hipótesis previamente planteadas. La fórmula utilizada es la siguiente:

0	0	0	-	+
0	26	26	+	
0	26	26	-	

$$\chi_c^2 = \frac{(26-1)^2}{26} = 24,04$$

6. PRUEBA DE HIPÓTESIS.

POS TEST	HIPÓTESIS	χ_c^2	χ_c^2 con $g=1$	DECISIÓN
GRUPO EXPERIMENTAL	$H_0 : P_{O_1} = P_{O_2}$	24.04	3.84	Acepta H_1
GRUPO CONTROL	$H_1 : P_{O_1} > P_{O_2}$			



sobre la acomodación. Cualquier adaptación verdadera al medio supone, en la teoría, un equilibrio entre ambos polos. Y si la imitación, la incorporación de comportamientos que obligan a modificar las propias estructuras cognitivas, es el paradigma de predominio de la acomodación. En el juego, en el que se distorsiona esa realidad externa a favor de la integralidad de las propias estructuras, será el paradigma de la asimilación.

Las teorías psicológicas sobre el juego infantil, y más concretamente el juego del preescolar, hay que referirse necesariamente a la obra de **VYGOTSKY** (1988), y a la de sus colaboradores y discípulos. Estos autores consideran que la unidad fundamental del juego infantil es el juego simbólico colectivo, o como ellos le llaman Juego protagonizado, característico de los últimos años preescolares. Se trata de un juego social, cooperativo, de reconstitución de papeles adultos y de sus interacciones sociales. Los juegos de ficción o juegos protagonizados tendrían ya unas reglas, las acciones necesarias para definir un rol social y el carácter, necesariamente complementario, de estos papeles para definir un tema de juego.

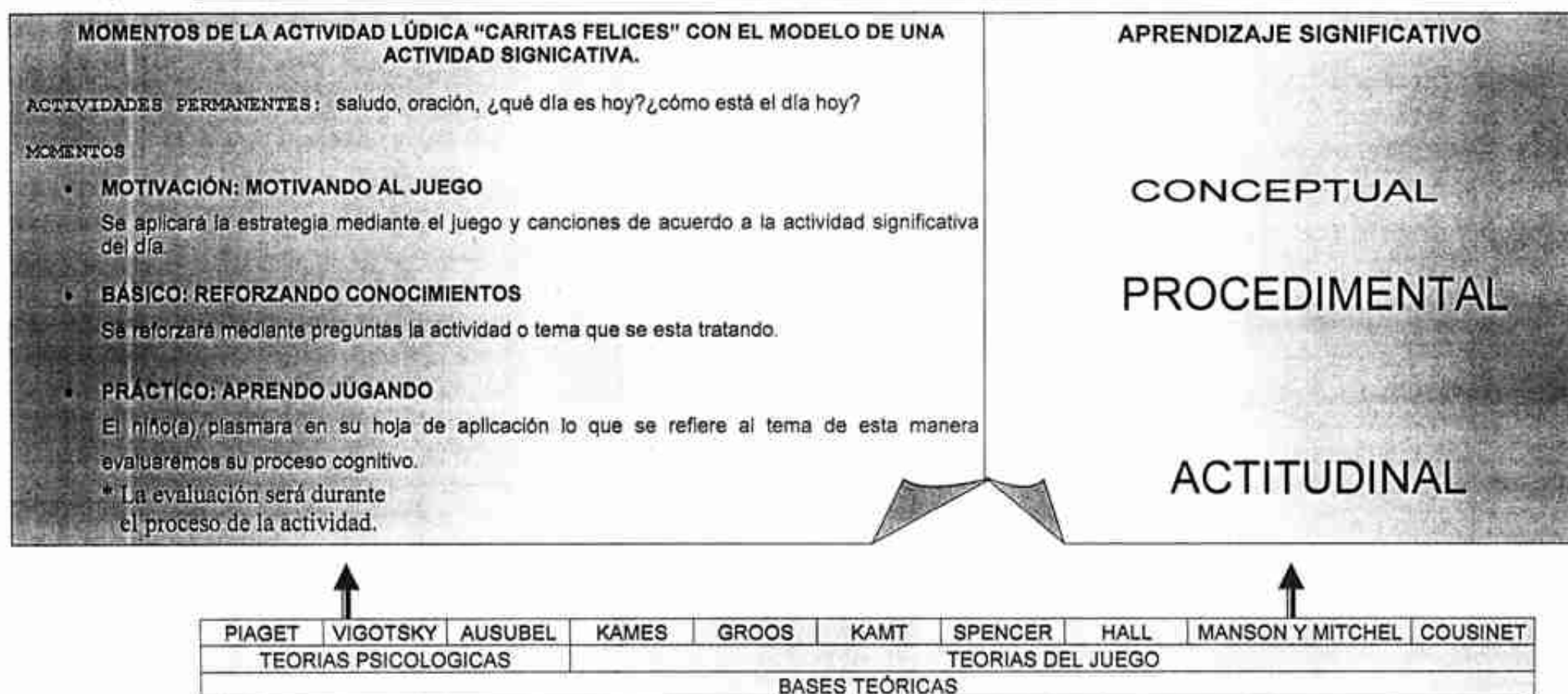
En un interesante estudio, **GARVEY** (1985), sostiene que

imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad. Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.

El niño explora el mundo que le rodea. Realmente ha de explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos. Los padres han de ayudarle en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porqués. Para educar jugando, hemos de ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Sus «inventos» les encantan. Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias.

2.2.2.10. ESTRUCTURA DE LA ESTRATEGIA LUDICA "CARITAS FELICES"

FINALIDAD: La Estrategia Lúdica "Caritas Felices" tiene como finalidad desarrollar el aprendizaje mediante el juego, los cantos y los ritmos, de esta manera será mas significativo para el niño(a) concordando de esta manera con las aportaciones de nuestro soporte teórico.



2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS.

2.3.1. ACTIVIDAD LÚDICA: Es cuando el niño realiza una acción y presupone otra, es decir una acción que tiene un carácter simbólico. (VENGUER, 1996).

2.3.2. APRENDIZAJE: Proceso por el cual se adquiere la capacidad de responder adecuadamente a una situación que puede o no haberse encontrado antes; aprendizaje es un término más amplio que formación de hábitos. El aprendizaje es básico para el desarrollo de las capacidades, para las artes y la música. (DICCIONARIO DE PSICOLOGIA 2000).

2.3.3. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: Es toda experiencia que parte del conocimiento del propio niño o niña ampliando su propio universo, de experiencias, además de integrar su conocimiento a experiencias anteriores, convirtiéndose en un aprendizaje significativo. (CALERO, 1998).

2.3.4. CONTENIDOS CONCEPTUALES: Son hechos y conceptos que permiten la información necesaria para asimilar, acomodar, y adaptarse a la realidad correcta y espacio temporal. (AMANBAL, 1996).

2.3.5. CONTENIDOS PROCEDIMENTALES: Conducen al saber hacer.

Están íntimamente relacionados con el desarrollo de las capacidades intelectuales y prácticas sociales del hombre como así con los contenidos conceptuales y actitudinal. (AMANBAL, 1996).

2.3.6. DESARROLLO: Secuencia de cambio continuo en un sistema

que se extiende desde su origen hasta su madurez y extinción. (DICCIONARIO DE PSICOLOGÍA, 2000).

2.3.7. ESTRATÉGIAS: Conjunto de procedimientos, actividades, juegos,

actitudes, oportunidades seleccionadas y previamente planificadas por el educador, para el logro de los objetivos del desarrollo propuesto y no propuesto. (GUÍA PRÁCTICA DE ACTIVIDADES PARA NIÑOS PREESCOLARES TOMO II, 1984).

2.3.8. JUEGO: El juego es un proceso complejo que permite a los niños

dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma. (BRUNER, citado por MINERVA, 2000).

2.3.9. MÉTODO: Modo sistemático y en general de trabajar,

especialmente para lograr verdades científicas, es una manera de trabajar en el campo de la ciencia. El método de aprendizaje a

través del movimiento, es muy valioso para el niño normal de edad preescolar. (CRATTY, 1984).

2.3.10. ESTRATEGIA LÚDICA "CARITAS FELICES": Conjunto de procedimientos de enseñanza la cual esta basada en juegos, cantos, y ritmos los mismos que están orientados a desarrollar el proceso de enseñanza - aprendizaje en niños(as) de 05 años mediante las actividades significativas programadas.

2.4. HIPÓTESIS.

2.4.1. HIPÓTESIS ALTERNA (H_1).

Si se aplica la Estrategia Lúdica "CARITAS FELICES" entonces se desarrollará significativamente el APRENDIZAJE en los niños(as) de 4 años de la I.E. N° 288 de la Provincia de Rioja.

2.4.2. HIPÓTESIS NULA (H_0).

Si se aplica la Estrategia Lúdica "CARITAS FELICES" entonces NO se desarrollará significativamente el APRENDIZAJE en los niños(as) de 4 años de la I.E. N° 288 de la Provincia de Rioja.

2.5. OBJETIVOS.

2.5.1. OBJETIVO GENERAL.

- ✓ Proponer y aplicar la Estrategia Lúdica "CARITAS FELICES" para desarrollar el aprendizaje significativo correspondiente a niños(as) de 04 años del nivel inicial viabilizando su experimentación en perspectiva de que obtenga confiabilidad y validez.

2.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- N Elaborar la Estrategia Lúdica "CARITAS FELICES" para desarrollar el aprendizaje significativo en niños(as) de 04 años de la Institución Educativa N° 288.
- N Aplicar la Estrategia Lúdica "CARITAS FELICES" a través de cantos, juegos y ritmos en niños(as) de 04 años de la Institución Educativa N° 288.
- N Evaluar mediante la Estrategia Lúdica "CARITAS FELICES" el desarrollo del aprendizaje significativo del niño(a) de 04 años a través de el pre test y post test.
- N Presentar y analizar estadísticamente los resultados de la influencia de la Estrategia Lúdica "CARITAS FELICES" en el aprendizaje significativo, en niños(as) de 04 años de la Institución Educativas N° 288.
- N Emitir conclusiones y recomendaciones de la Estrategia Lúdica "Caritas Felices" en el desarrollo del aprendizaje significativo en niños(as) de 04 años de la Institución Educativa N° 288.

2.6. SISTEMA DE VARIABLES.

2.6.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

V.I.	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	INDICES
E S T R A T E G I A L Ú D I C A C A R I T A S F E L I C E S	La Estrategia Lúdica "CARITAS FELCIES" es un método de enseñanza por medio de juegos, los mismos que están orientados dentro de la programación curricular. Esta estrategia se realizará mediante cartos, juegos y ritmos.	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES. Éstas tienen como finalidad hacer conocer al niño, mediante canciones ¿cómo está el día hoy? ¿Qué día es hoy? la oración, el saludo, la bienvenida etc. Con nuestra estrategia tenemos la finalidad de hacerlo de una manera mas activa.</p> <p>Motivando al Juego.- Se iniciará la actividad mediante el juego acompañado de rondas, canciones, para estimular y motivar al niño al nuevo aprendizaje.</p> <p>Reforzando mis conocimientos.- Por medio del diálogo consolidaremos los saberes previos del niño(a).</p> <p>Aprendo Jugando.- Después de haber realizado el momento anterior, el niño plasmará en una hoja de aplicación lo que aprendió en la motivación.</p> <p>* La evaluación será permanente durante el proceso de la Estrategia.</p>	<p>Participa con entusiasmo respondiendo de manera activa a cada canción referente al momento.</p> <p>Le gusta participar de juegos, melodías, rondas, y lo hace de una manera activa.</p> <p>Demuestra interés por su propio aprendizaje.</p> <p>Se siente feliz al terminar la actividad de aprendizaje.</p>	<p>Logrado Proceso Inicio</p> <p>Logrado Proceso Inicio</p> <p>Logrado Proceso Inicio</p>

2.6.2. VARIABLE DEPENDIENTE.

V. D.	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	INDICES
A P R E N D I Z A J E S I G N I F I C A T I V O	El aprendizaje significativo es un proceso a través del cual una nueva información adquirida se relaciona con un aspecto relevante de la estructura del conocimiento del individuo. Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una <u>imagen</u> , un símbolo ya significativo, un <u>concepto</u> o una proposición (AUSUBEL).	CONCEPTUAL	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica y dice su nombre completo. • Identifica las partes de su cuerpo. • Reconoce formas, colores. • Conoce las vocales. • Conoce cómo vino al mundo. • Identifica el ciclo de la vida. • Identifica los números del 1 al 5. • Identifica los medios de transporte. • Reconoce cerca-lejos, delante-detrás, arriba – abajo. • Maneja y resuelve conflictos que puedan presentarse. • Intercambia y coordina otros puntos de vista, comparte, tomar decisiones etc. • Se comunica con sus compañeros y maestros. • Comparte, coopera, pide, da ayuda. • Trabaja solo o en compañía. • Expresa sus sentimientos, alegría, tristeza, cólera. • Disfruta cuando juega en grupo. • Se integra fácilmente al juego. • Inicia actividades por sí mismo. • Le gusta jugar en grupo o prefiere jugar solo. 	<p>Logrado Proceso Inicio</p> <p>Logrado Proceso Inicio</p> <p>Logrado Proceso Inicio</p>
		Tomaremos en cuenta los contenidos de acuerdo a cada actividad de aprendizaje.		
		PROCEDIMENTAL		
		Se evaluará en cuanto a la manera como el niño interpreta, asimila, participa en cada momento de la actividad de aprendizaje.		
		ACTITUDINAL		
		Se tendrá en cuenta la actitud del niño mediante el juego.		

el juego es social desde el principio, que su carácter individual y privado es un aspecto secundario de una actividad que se genera siempre en un contexto social.

El juego es importante en el desarrollo del niño porque le permite el placer de hacer cosas, de imaginarlas distintas a como se nos parecen. De llegar a cambiarlas en colaboración con los demás, descubriendo en la cooperación el fundamento mismo de su vida social.

2.2.2.5. CONTRIBUCIONES DEL JUEGO AL DESARROLLO MOTOR – INTELECTUAL.

En cuanto a las contribuciones del juego al desarrollo motor, e intelectual, nos basaremos principalmente en la idea expuesta por: **GARAIGORDOBIL** (1990, citado por **MINERVA**, 2000), quien señala las contribuciones del juego al desarrollo motor y al desarrollo intelectual:

Al desarrollo motor:

- + El juego sirve para madurar el sistema nervioso.
- + El juego sirve para educar los sentidos.
- + El juego sirve para desarrollar las capacidades motrices.

Al desarrollo intelectual:

- + El juego aporta nuevas experiencias, favorece la capacidad de indagar, de experimentar.
- + El juego se convierte en un instrumento válido para investigar por medio del conocimiento, el entorno.
- + El juego ofrece la posibilidad de resolver problemas.
- + El juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento.
- + El juego estimula la memoria, la atención, y el rendimiento.
- + El juego puede desarrollar otros contenidos curriculares.

2.2.2.6. EL JUEGO Y SUS APORTACIONES EN EL APRENDIZAJE.

El juego influye en todas las manifestaciones del campo educativo: En el desarrollo psicomotor, desarrollo intelectual e imaginativo, desarrollo afectivo – social, puesto que es una actividad que proporciona placer, la motivación por el aprendizaje es buena y el resultado altamente positivo. Por lo tanto, se dice que mientras el niño juega, aprende. El juego influye en el aprendizaje en las siguientes manifestaciones:

♦ **DESARROLLO PSICOMOTOR:** El niño en la cuna, comienza manipulando su propio cuerpo: manos, pie, cabeza, etc., para pasar progresivamente a jugar con el adulto y con los objetos que le rodean (ropa, juguetes, etc.). A través de estos juegos de movimiento, el niño inicia el comportamiento de su propio cuerpo y explora su entorno. Entre los aspectos psicomotores que mejora el juego, podemos señalar:

- ♦ **Coordinación Motriz.** Se inicia con los primeros pasos del niño y progresivamente se complica hasta dominar la carrera o danza.
- ♦ **El Equilibrio.** Se desarrolla construyendo torres con cubos, paseando con zancos, patinando, jugando a la carretilla, con el triciclo o la bicicleta.
- ♦ **La Fuerza.** Sobre todo a través de juegos de competición física, de lucha, de proezas, de acrobacias.
- ♦ **La Manipulación de objetos.** Desde los más simples como el sonajero o el chupete hasta llegar al control de materiales muy precisos: Enhebrar agujas, enganchar, encajar tuercas. Dominio de los cinco sentidos, discriminación sensorial, capacidad de imitación, coordinación motora.

Por tanto los juegos psicomotores son de gran importancia por la cantidad de aspectos que desarrollan en el hombre.

❖ **DESARROLLO COGNITIVO:** En lo que antecede al desarrollo cognitivo, hemos podido recalcar que, los juegos manipulativos y de coordinación, no sólo mejora los aspectos psicomotores sino también permiten el desarrollo de aspectos del pensamiento, sociales o afectivos. Según el estudio de **GARAIGORDÓBIL** (1990), citamos a continuación algunos factores relacionados con el desarrollo cognoscitivo reflejados en el mundo del juego.

- ◆ **Estimula la atención y la memoria.** Ya que el niño debe centrarse en la situación de juego, en sus reglas y en su proceso. En el juego la capacidad de atención se amplía el doble.
- ◆ **Desarrolla el rendimiento.** Ya que los niños se esfuerzan en comprender el proceso de juego.
- ◆ **Estimula la imaginación y la creatividad.** Sobre todo los juegos libres permiten al niño transformar la realidad que contempla, inventar y crear situaciones y personajes nuevos. Según **CHATEAU** (1946), dice *"El juego contribuye a*

desarrollar el espíritu constructivo, la imaginación, y la capacidad de sistematizar, además de llevar al trabajo, sin el cual no habría ni ciencia ni arte" (p. 111).

Durante el proceso de juego, se fomenta la comunicación porque el niño debe comunicarse correctamente con los otros. Según **VIGOTSKY** (1988), las expresiones idiomáticas más complicadas gramaticalmente aparecen primero en actividades de juego.

Los juegos simbólicos, imaginativos y de ficción desarrollan el pensamiento abstracto y van introduciendo progresivamente al niño en el mundo de las ideas. A través de este tipo de juegos el niño realiza más fácilmente los procesos de análisis y síntesis, pues debe conocer los principios o elementos que forman parte de él para dominar bien su funcionamiento y jugar de acuerdo con sus reglas para no equivocarse. Durante este proceso, el niño va adquiriendo los fundamentos del pensamiento abstracto. Una gran mayoría de juegos desarrolla la capacidad intelectual de los niños(as), a ellos les gusta jugar a las construcciones, a los juegos de imitación (cocinita, mamás, etc.), juegan también con elementos reales transformándolos en otras realidades;

todo esto según **VIAL** (1988), ponen la inteligencia al servicio de la actividad lúdica.

2.2.2.7. PRINCIPIOS PSICOPEDAGÓGICOS EN EDUCACIÓN PREESCOLAR.

La fundamentación que determinan las características de educación preescolar en el proceso educativo del niño se basa sobre el aprendizaje significativo, sobre el que se fundamenta el aprendizaje constructivo, en estos se conectan la interacción del niño con el medio, el de actividad, el de juego, el de interés, el de actividad asociada etc..

a) PRINCIPIO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

AUSUBEL (1963), afirma que la esencia del aprendizaje significativo reside en que las ideas expresadas simbólicamente, relacionadas de modo no arbitrario, sino sustancial con lo que el alumno ya sabe. De esta manera, el aprendizaje será significativo cuando se ponga a éste en condiciones de relacionar los aprendizajes nuevos con los conceptos que ya se poseen y con las experiencias que se tiene; de este modo se da significado al material, objeto de

aprendizaje, y se construyen los propios conocimientos.

TORRES y COLS (1991), sintetizan lo que es el aprendizaje significativo acotando: *"El aprendizaje significativo, es el aprendizaje en el que el alumno desde lo que sabe (pre conceptos), y gracias a la manera como el profesor le presenta la nueva información (función mediadora), reorganiza su conocimiento del mundo (esquemas cognitivos), pues encuentra nuevas dimensiones, transfiere ese conocimiento a otras situaciones o realidades, descubre el principio y los procesos que lo explican (significatividad lógica), lo que le proporciona una mejora en su capacidad de organización comprensiva para otras experiencias, sucesos, ideas, valores, y procesos de pensamiento que va adquirir escolar o extraescolarmente"* (p. 103).

b) PRINCIPIO DE ACTIVIDAD.

La intervención activa del niño es el mejor instrumento para el desarrollo de su personalidad, distinguiéndose los años de la infancia por una actividad viva, siendo lo que les caracteriza: hacer, crear, moverse, ensayar, experimentar, vivir, a fin de aprender constantemente por la realidad. Es un principio que orienta y facilita la comprensión por el niño de los procesos

fundamentales para la adquisición de nociones, además de la utilización de las mismas como hipótesis para la acción, otorgándole la capacidad para definir o dirigir ideas o acciones.

c) PRINCIPIO DEL JUEGO.

En educación infantil, el principio lúdico desempeña una importancia fundamental, ya que el juego es una necesidad vital para el niño que según **RUSSEL** (1970), el juego es la base existencial de la infancia. De otra manera **MUJINA** (1983, citado por **VIAL**, 1988), indica que el juego origina cambios cualitativos en la psique infantil, puesto que tiene para el niño un carácter semiótico y estimula el desarrollo de sus estructuras mentales.

Del mismo modo **GERVILLA** (1995), indica que existe una transferencia positiva de la motivación por el juego a las actividades escolares. Cuando se despierta y favorece la curiosidad, se ha conseguido iniciar al niño en el aprendizaje escolar.

“Considerando la importancia del juego sobre el desarrollo y el aprendizaje infantil, éste debe ser utilizado en nuestras aulas como base de las

actividades diarias, relacionando los centros de interés o unidades de trabajo con actividades lúdicas encaminadas a conseguir determinados aprendizajes” (p. 37).

d) PRINCIPIO DE CREATIVIDAD.

POVEDA (1981, citado por **VIAL**, 1988), aseveró que la creatividad era mirar donde todos han mirado y ver lo que nadie ha visto. Para **SILLAMY** (s/f, citado por **GERVILLA**, 1995), señala que La creatividad es la disposición de creer que existe un estado potencial en todos los individuos y en todas las edades, estrechamente dependiente del medio socio-cultural. La investigación acerca de desarrollo intelectual del niño ha puesto de manifiesto que en cada estadio de su desarrollo, el niño presenta una visión característica del mundo y un modo peculiar de explicárselo así mismo.

2.2.2.8. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN.

Desde el actual sistema educativo, el juego puede ser entendido desde tres perspectivas complementarias; medio globalizador, objeto de estudio y herramienta metodológica.